Dark Souls Tabletalk role-playing game

《ダークソウルTRPG》

DARK SOULS TRPG

加藤ヒロノリ／
グループSNE

富士見書房

Dark Souls TRPG

О этом документе

Darks Souls TRPG это настольная ролевая игры по мотивам Darks Souls 3, созданная Group SNE (Record of Lodoss War, Sword World RPG, http://www.groupsne.co.jp/sne_cosaic/index_en.html) и изданная Fujimi Shobo (НРИ бренд издательства KADOKAWA https://fujimi-trpg-online.jp/) в 2017 году.

В переводе упускается большая часть художественных описаний встречающихся в книге. Многие правила приводятся в сокращенной форме, однако я старался сократить только моменты очевидные для любого знакомого с НРИ и Darks Souls человека (например: что такое HP?), а также повторения одних и тех же моментов. Тут будут ошибки и неточности, вас предупредили.

Если вам интересны японские настольные ролевые игры, загляните в мою группу в ВК: https://vk.com/qdrn_trpg

Содержание

Создание персонажа 3
Готовый персонаж 4
Собственный персонаж 4
Рыцарь 6
Наемник 10
Воин 14
Глашатай 18
Вор 22
Убийца 26
Чародей 30
Пиромант 34
Клирик 38
Нищий 42
Правила игры 46
Расчеты и термины 47
Хост PC и белые фантомы 47
Ресурсы PC 47
Костры 48
Проверка действия 49
Смерть PC 50
Бой 51
Бой и ходы 51
Поле боя 52
Кубы выносливости 53
Процесс действия 56
Процесс реакции 57
Процесс завершения боя 60
Процесс повреждения 60
Внезапная атака 61
Использование удачи 61
Использование навыков 61
Души 62
Подготовка предметов 62
Прочие правила 62
Храм огня 64
Хранительница огня 65
Служанка при храме 81
Кузнец Андрэ 99
Лудлет Курляндский 100
Часть для GMa 102
Использование карт 103
Перемещение между 103
Сундуки с сокровищами 103
Правило злобы 104
Повторный бой 104
Сценарий 1 106
Кладбище пепла 106
Пепел пробуждения 107
Чаша очищения 108
Позади кладбища 109
Эффектный утёс 110
Под утёсом 111
Костёр 112
Маленькая пещерка 113
Судебная площадь 114
Противники 115
Знание о противниках 116
Хранитель могил / Мертвец 118
Мертвый солдат (большой) 120
Прожорливый кристальный ящер (сильный враг) 122
Судья Гундир (Босс сценария) 124

Создание персонажа

Готовый персонаж.....4
Собственный персонаж 4
Рыцарь 6
Наемник 10
Воин..... 14
Глашатай..... 18
Вор 22
Убийца 26
Чародей..... 30
Пиромант 34
Клирик 38
Нищий 42

Создание персонажа

Существует 2 метода создания персонажа. Если вы не знакомы с игрой или хотите сохранить время - выберите готового персонажа. Если вы знакомы с НРИ и готовы потратить достаточно времени используйте правила по созданию своего свобственного персонажа.

Готовый персонаж

Выберите одного из готовых персонажей представленных ниже, придумайте его имя, пол и возраст, затем выбрать 3 воспоминания.

Начальная экипировка

Персонаж автоматически получает начальную экипировку в зависимости от выбранного класса.

Начальные навыки

В зависимости от выбранного класса, каждый персонаж получает “Начальный навык” указанный на листе класса представленных ниже. Также персонаж получает 1 дополнительный навык за каждые 5 уровней персонажа (пример: персонаж 9 уровня получает 1 дополнительный навык). Каждый готовый персонаж имеет “Навык рекомендованный для готового PC” и несколько дополнительных рекомендованных навыков.

Выбор воспоминаний

Воспоминания это фрагменты памяти персонажа о его прошлой жизни. Если персонаж потеряет все свои воспоминания, его воля к жизни угаснет. Такой персонаж выходит из под контроля игрока и больше не может участвовать в игре.

В начале игры вам нужно выбрать 3 воспоминания. Выберите 1 из таблицы воспоминаний класса, затем ещё 2 из общих таблиц воспоминаний (ниже). Вы должны выбрать разные воспоминания, и можете поменять воспоминание если оно совпадает с воспоминание другого персонажа игрока.

Собственный персонаж

Создание персонажа начинается с определения его характеристик. Для этого следуйте 6 шагам представленным ниже.

1. Бросок кубов

Бросьте [2D + 4] 8 раз и запишите результаты.

Если сумма получившихся результатов меньше 81 - это слишком слабый персонаж и вам нужно перебросьте кубы и снова записать результаты.

Если сумма получившихся результатов выше 105, или значительно превосходит броски других игроков - ГМ может решить то это слишком сильный персонаж и попросить игрока перебросить кубы ради баланса сил в группе. ГМ должен заранее решить и объявить игрокам - будет ли он просить перебросить слишком большие результаты.

Если вы хотите добиться сбалансированной группы персонажей, вместо бросков кубов вы можете решить распределить 88 очков между 8 значениями от 6 до 16. В этом случае все игроки должны использовать этот метод определения значения характеристик.

2. Распределите 8 значений

Распределите получившиеся 8 значений. В это время обратите внимание на “Необходимые характеристики для выбора класса” представленные ниже.

3. Выберите класс и запишите начальную экипировку

Выберите один из классов подходящий под “Необходимые характеристики для выбора класса” и запишите начальную экипировку на лист персонажа.

4. Определите уровень персонажа и навыки

Уровень персонажа = [Сумма значений характеристик - 80].

В зависимости от выбранного класса, каждый персонаж получает “Начальный навык” указанный на листе классов представленных

ниже. Также персонаж получает 1 дополнительный навык за каждые 5 уровней персонажа (пример: персонаж 9 уровня получает 1 дополнительный навык). Каждый готовый персонаж имеет “Навык рекомендованный для готового PC” и несколько дополнительных рекомендованных навыков.

5. Запишите прочую информацию

Запишите на ваш лист персонажа значения HP, FP, удачи и прочие необходимые значения.

6. Выбор профиля и воспоминаний

Придумайте имя, пол и возраст персонажа, а затем выбрать 3 “воспоминания”.

Воспоминания это фрагменты памяти персонажа о его прошлой жизни. Если персонаж потеряет все свои воспоминания, его воля к жизни угаснет. Такой персонаж выходит из под контроля игрока и больше не может участвовать в игре.

В начале игры вам нужно выбрать 3 воспоминания. Выберите 1 из таблицы воспоминаний класса, затем ещё 2 из общих таблиц воспоминаний. Вы должны выбрать разные воспоминания, и можете поменять воспоминание если оно совпадает с воспоминание другого персонажа игрока.

Категории воспоминаний

Бросок	Таблица воспоминаний
1	Радостные воспоминания
2	Гневные воспоминания
3	Печальные воспоминания
4	Счастливые воспоминания
5	Светлые воспоминания
6	Тёмные воспоминания

Радостные воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Празднование рождения
2	Добрые слова
3	Детская похвальба
4	Желанный подарок
5	Фестиваль
6	Свадебная вечеринка

Гневные воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Семейное бедствие
2	Фальшивые обвинения
3	Предательство и несчастье
4	Оскорбления и осмеяние
5	Жестокое обращение с животными
6	Друг опередил меня.

Печальные воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Расставание с одним из родителей
2	Разбитое сокровище
3	Победа над безымянным
4	Смерть друга детства
5	Порванное любовное письмо
6	Безразличие родителей

Счастливые воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Секретные лакомства
2	История старика
3	Библиотека отшельника
4	Ежедневные разговоры
5	Поиски детских “сокровищ”
6	Нежный песенный голос

Светлые воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Яркий рассвет
2	Обжигающие солнце
3	Ясное откровение
4	Луч надежды
5	Ночь залитая светом ламп
6	Рябь на воде

Тёмные воспоминания

Бросок	Воспоминание
1	Тьма взаперти
2	Зловещие затмение
3	Повторяющийся кошмар
4	Кровавая фигура в свете пламени
5	Фестиваль новолунья
6	Дно колодца

Рыцарь

Рыцарь это тот, кто служит господину или сражается за свой орден. Многие рыцари являются выходцами из правящего класса. Они защищены великолепной броней и щитом, и имеют высокие шансы на выживание.

Легкость игры: ★★★

Необходимые характеристики

Стойкость: 15
Сила: 13
Ловкость: 10

Начальная экипировка

Длинный меч x1
Рыцарский щит x1
Шлем рыцаря x1
Доспех рыцаря x1
Поножи рыцаря x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Стойка (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Телохранитель (ранг 1)

Воспоминания рыцаря

Бросок	Воспоминание
1	Первая встреча с невестой
2	Взгляд отвращения
3	День выхода на свободу
4	Внезапная смерть близкого человека
5	Отвращение к охоте
6	Взятка

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Рыцарь

Портрет

Воспоминания

- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	13		мод.(÷4) 3
Ученость	10		мод.(÷4) 2
Стойкость	15		мод.(÷4) 3
Сила	14		мод.(÷4) 3
Ловкость	12		мод.(÷4) 3
Интеллект	9		мод.(÷4) 2
Вера	9		мод.(÷4) 2
Удача	7		мод.(÷4) 1

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	3 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	Продолжение атаки 3hit	Продолжение атаки 4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Число защиты Маг.	Вес
Экипирован	Длинный меч +	[5]п	20 30	сил 3		23 33	46 66	69 99		[2]			
Категория	прямой меч / ср.	Прочее											
Экипирован	Щит рыцаря +						2hit	3hit	4hit	[5]			
Категория	средний щит	Прочее											
Экипирован	+						2hit	3hit	4hit				
Категория		Прочее											

HP

8+1
5 + мод. жиз. силы

FP

7
5 + мод. учености

Удача

7

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	3
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	1
Итого	4
Объем восстановления	3

Броня

		Очки защиты Физ.	Очки защиты Маг.	Прочее	Вес
Голова	Шлем рыцаря	4	0		3
Грудь	Доспех рыцаря	6	2		7
Ноги	Поножи рыцаря	7	1		7
Итого		17	3		17

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 15	≤ стойкость*2 30	≤ стойкость*3 45

Текущая нагрузка (итого) 24

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 19	Итого	~ 5	Нет
~ 29	Итого +10	~ 15	■
~ 39	Итого +20	~ 25	■■
~ 49	Итого +30	~ 35	■■■
~ 59	Итого +40	~ 45	■■ ■■
~ 69	Итого +50	~ 55	■■■ ■■
~ 79	Итого +60	~ 65	■■■ ■■■
80 ~	Итого ≥ 61	66 ~	■■■■ ■■■

Навыки рыцаря

Телохранитель

Тип: Триггер
Ранг: 1
Цена: 3 FP
Условия получения: Рыцарь
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда 1 союзник получает повреждение от [атаки против одного противника].
- Пользователь получает повреждение вместо союзника.
- От этого повреждения можно защищаться, но от него нельзя увернуться.
- Повышение ранга: цена уменьшена до 2 FP

Стойка

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [прямой меч]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки повреждение эквивалентное 2 ударам экипированным оружием
- Враг не может защититься от этого эффекта.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP

Удар в спину

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Парирование

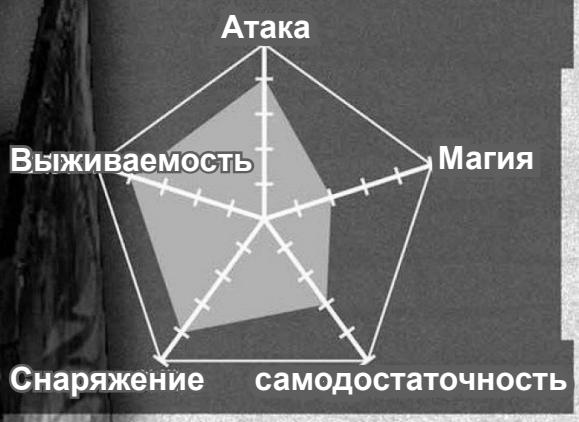
Тип: Триггер
Ранг: 1
Цена: нет
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Может быть использовано, когда защищаясь от физического повреждения, после объявления защиты, используя [малый щит / средний щит], пользователь выбросил [2 куба (зоро)] на кубах реакции.
- Стоимость защиты может быть изменена на эти [2 куба (зоро)]. Если вы изменили стоимость защиты, эта защита получает +5 к числу защиты (физический).
- Повышение ранга: После того как выполнение защиты с помощью этого навыка завершено, пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.

Наемник

Наемник это тот, кто сражается в обмен на материальные награды. Обычно он странствует от одного поля боя к другому. Наемник ловок и хорош в использовании легкого оружия.

Легкость игры: ★★☆



Необходимые характеристики

Стойкость: 11
Сила: 10
Ловкость: 16

Начальная экипировка

Скимитары наемника x1
Деревянный щит x1
Шлем наемника x1
Доспехи наемника x1
Штаны наемника x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Маневрирование (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Круговая атака (ранг 1)

Воспоминания наемника

Бросок	Воспоминание
1	Встать на защиту
2	Поджог
3	Заточенный клинок
4	Любовь на войне
5	Вечер победы
6	Марш через холод

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Наемник

Портрет

Воспоминания ☐ ☐ ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	11		мод.(÷4) 2
Ученость	12		мод.(÷4) 3
Стойкость	11		мод.(÷4) 2
Сила	11		мод.(÷4) 2
Ловкость	16		мод.(÷4) 4
Интеллект	10		мод.(÷4) 2
Вера	8		мод.(÷4) 2
Удача	10		мод.(÷4) 2

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	4 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Скимитары наемника	5п /4п	18	Лов.		22	44	66	-	-			5
+			28	4		32	64	96	-				
Категория: изогнутые мечи / ср.	Прочее: Атака обоими руками												
Экипирован	Деревянный щит	-	-							4			4
+			-	-									
Категория: средний щит	Прочее												
Экипирован													
+													
Категория	Прочее												

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

8
5 + мод. учености

Удача

10

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	3
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	1
Итого	4
Объем восстановления	3

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Шлем наемника	3	1		2
Грудь	Доспехи наемника	4	3		5
Ноги	Штаны наемника	5	2		6
Итого		12	6		13

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 11	≤ стойкость*2 22	≤ стойкость*3 33

Текущая нагрузка (итого): 22

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо Жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 14	Итого	~ 8	Нет
~ 24	Итого +10	~ 18	■
~ 34	Итого +20	~ 28	■■
~ 44	Итого +30	~ 38	■■■
~ 54	Итого +40	~ 48	■■ ■■
~ 64	Итого +50	~ 58	■■■ ■■
~ 74	Итого +60	~ 68	■■■ ■■■
75 ~	Итого ≥ 61	69 ~	■■■■ ■■■

Навыки наемника

Маневрирование

Тип: Триггер
Цена: 2 FP
Условия получения: Наемник
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть применено когда пользователь бросил кубы для проверки инициативы.
Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.
- Значение инициативы пользователя увеличивается на [+2].
- Этот эффект может быть использован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Пользователь может заплатить 3 FP и увеличить значение инициативы на [+3].

Круговая атака

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Изогнутый меч] или [Изогнутый двуручный меч]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода уменьшает цену атак пользователя использующих [Изогнутый меч] и [Изогнутый двуручный меч] на [-1].
- Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.

Удар в спину

Тип: Действие
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Парирование

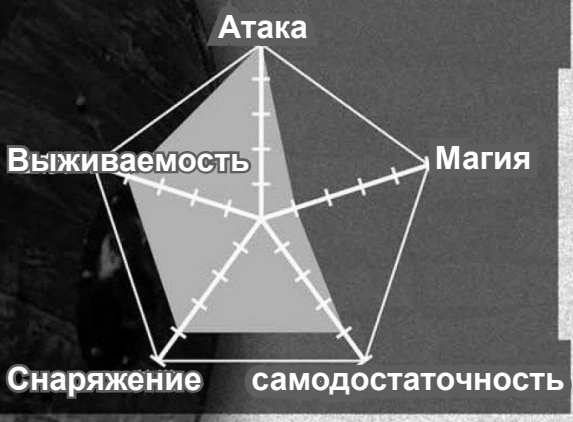
Тип: Триггер
Цена: нет
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Может быть использовано, когда защищаясь от физического повреждения, после объявления защиты, используя [малый щит / средний щит], пользователь выбросил [2 куба (зоро)] на кубах реакции.
- Стоимость защиты может быть изменена на эти [2 куба (зоро)]. Если вы изменили стоимость защиты, эта защита получает +5 к числу защиты (физический).
- Повышение ранга: После того как выполнение защиты с помощью этого навыка завершено, пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.

Воин

Воин это тот, кто сражается за определенную организацию или землю. Это может быть, ополченец, моряк или пират. Воин обладает хорошим балансом между атакой и защитой и незаменим в бою.

Легкость игры: ★★★☆



Необходимые характеристики

Стойкость: 11
Сила: 13
Ловкость: 8

Начальная экипировка

Секира x1
Круглый щит x1
Северный шлем x1
Северный доспех x1
Северные штаны x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
- Путь крови (ранг 1)

Навык рекомендованный для готового PC
- Боевой клич (ранг 1)

Воспоминания война

Бросок	Воспоминание
1	Огонь кузницы
2	Жизнь подмастерья
3	Звук топоров
4	Свет лампы стража
5	Работа грузчика
6	Первая кровь

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя

Лет

Пол

Класс Воин

Портрет

Воспоминания

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	15		мод.(÷4) 3
Ученость	6		мод.(÷4) 1
Стойкость	13		мод.(÷4) 3
Сила	16		мод.(÷4) 4
Ловкость	9		мод.(÷4) 2
Интеллект	8		мод.(÷4) 2
Вера	9		мод.(÷4) 2
Удача	13		мод.(÷4) 3

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	2 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Секира +	5п	19 31	Сила 4		23 35	46 70	69 105		2			3
Категория	Топор / ср.	Прочее											
Экипирован	Круглый щит +	–	- -	-			2hit	3hit	4hit	5	Физ.	Маг.	4
Категория	Средний щит	Прочее											
Экипирован	+						2hit	3hit	4hit		Физ.	Маг.	
Категория		Прочее											

HP

8+1
5 + мод. жиз. силы

FP

6
5 + мод. учености

Удача

13

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)

3

Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)

1

Итого 4

3
Объем восстановления

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Северный шлем	3	1		3
Грудь	Северный доспех	6	0		6
Ноги	Северные штаны	6	1		6
Итого		15	2		15

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 13	≤ стойкость*2 26	≤ стойкость*3 39

Текущая нагрузка (итого) 22

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 17	Итого	~ 4	Нет
~ 27	Итого +10	~ 14	■
~ 37	Итого +20	~ 24	■■
~ 47	Итого +30	~ 34	■■■
~ 57	Итого +40	~ 44	■■ ■■
~ 67	Итого +50	~ 54	■■■ ■■
~ 77	Итого +60	~ 64	■■■ ■■■
78 ~	Итого ≥ 61	65 ~	■■■■ ■■■

Навыки война

Путь крови

Тип: Триггер
Цена: 1 FP
Условия получения: Воин
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда пользователь наносит врагу 1 HP или больше повреждения атакой.
- Пользователь восстанавливает 1 HP.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Вы можете увеличить восстановления HP до 2, если заплатите 2 FP во время активации навыка.

Боевой клич

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: нет
Условия использования: Экипирован [Топор / большой топор]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода пользователь получает [Стоимость атаки + 2] для [Топор / большой топор], повреждение наносимое этим оружием увеличивается на эквивалент 1 hit.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Удар в спину

Тип: Действие
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Парирование

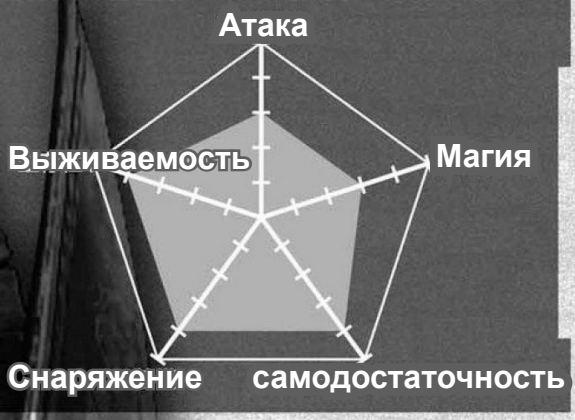
Тип: Триггер
Цена: нет
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Может быть использовано, когда защищаясь от физического повреждения, после объявления защиты, используя [малый щит / средний щит], пользователь выбросил [2 куба (зоро)] на кубах реакции.
- Стоимость защиты может быть изменена на эти [2 куба (зоро)]. Если вы изменили стоимость защиты, эта защита получает +5 к числу защиты (физический).
- Повышение ранга: После того как выполнение защиты с помощью этого навыка завершено, пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.

Глашатай

Глашатай служит определенной организации или земле, разбирается во флагах и гербах и занимается доставкой документов и приказов. Он способен постоять за себя силой оружия и может изучить искусство чудес.

Легкость игры: ★★☆



Необходимые характеристики

Стойкость: 12
Сила: 12
Ловкость: 10
Вера: 8

Начальная экипировка

Копье x1
Треугольный щит x1
Колокольчик жреца x1
Шлем глашатая x1
Доспех глашатая x1
Штаны глашатая x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Фаланга (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Лечение (ранг 1)

Воспоминания глашатая

Бросок	Воспоминание
1	Гербы и флаги
2	Путь в спешке
3	Изнеможденный дорогой человек
4	Доклад о смерти
5	Тёплый суп
6	Факелы на ночной дороге

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя

Лет

Пол

Класс Глашатай

Портрет

Воспоминания

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	12		мод.(÷4) 3
Ученость	10		мод.(÷4) 2
Стойкость	12		мод.(÷4) 3
Сила	12		мод.(÷4) 3
Ловкость	11		мод.(÷4) 2+1
Интеллект	8		мод.(÷4) 2
Вера	13		мод.(÷4) 3
Удача	11		мод.(÷4) 2

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	13 вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	3 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

	Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован ☐ **Копье** +	5п	19 29	Сила 3		22 32	44 64	66 96	- -	2			4
Категория: Копье / ср. — Прочее												
Экипирован ☐ Треугольный щит +	-	- -	- -			2hit	3hit	4hit	5			5
Категория: Средний щит — Прочее												
Экипирован ☐ Колокольчик жреца +	-	- -	- -			2hit	3hit	4hit	-			1
Категория: Каталист / мал. — Прочее: Каталист чудес: когда экипирован позволяет использовать навыки чудес												

HP

8+1
5 + мод. жиз. силы

FP

7
5 + мод. учености

Удача

11

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)

3

Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)

1

Итого 4

3
Объем восстановления

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Шлем глашатая	2	1		2
Грудь	Доспех глашатая	4	0		4
Ноги	Штаны глашатая	5	0		5
Итого		11	1	мод. ловкости +1	11

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 12	≤ стойкость*2 24	≤ стойкость*3 36

Текущая нагрузка (итого) 21

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо Жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 13	Итого	~ 3	Нет
~ 23	Итого +10	~ 13	■
~ 33	Итого +20	~ 23	■■
~ 43	Итого +30	~ 33	■■■
~ 53	Итого +40	~ 43	■■ ■■
~ 63	Итого +50	~ 53	■■■ ■■
~ 73	Итого +60	~ 63	■■■ ■■■
74 ~	Итого ≥ 61	64 ~	■■■■ ■■■

Навыки глашатая

Фаланга

Тип: Глашатай
Цена: 1 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит / большой щит]
Зона использования: Зона схватки

- Может быть применим когда пользователь получил право действие и уже потратил 1 или больше кубов выносливости.
- Пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: может быть использовано без щита.

Лечение

Тип: Действие
Цена: [8] + 3 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 3 HP. Если [Мощь чудес] выше или равна 25, то дополнительно восстанавливается 1 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
Повышение ранга: Когда этот навык используется в зоне схватки, его целью могут стать все союзники (включая пользователя). В таком случае, восстанавливаемые HP уменьшаются на 1.

Натиск

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано [Копьё] двуручным хватом.
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [1 hit] повреждения экипированным оружием.
- При уплате дополнительной цены в 2FP - наносит не [1 hit], а [3 hit] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP (дополнительная цена не меняется)

Помощь в лечении

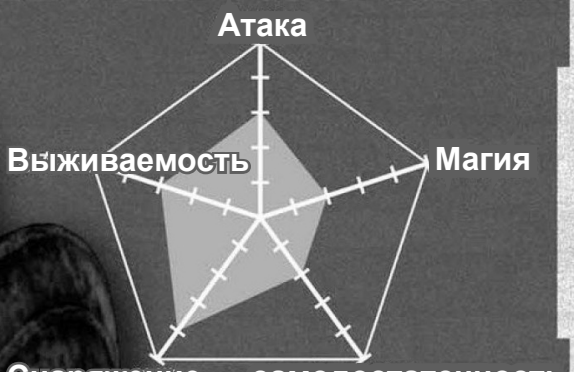
Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 2 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Вор

Воры зарабатывают на жизнь крадя у других людей. Они выбирают своей базой отдаленные от цивилизации места. Воры специализируются на бое в легкоей броне и стрельбе.

Легкость игры: ★☆☆



Необходимые характеристики

Ловкость: 12
Удача: 12

Начальная экипировка

Нож бандита x1
Баклер x1
Короткий лук x1
Капюшон дезертира x1
Доспех дезертира x1
Штаны дезертира x1
Деревянная стрела x10
Метательный нож x5
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Мастер предметов (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Мощный выстрел (ранг 1)

Воспоминания вора

Бросок	Воспоминание
1	Обвинение в серьезном преступлении
2	Преступная жизнь
3	Нежеланное убийство
4	Безрассудное преступление
5	Несчастье с рождения
6	Ложное обвинение

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Вор

Портрет

Воспоминания

- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение	мод.(÷4)
Жизненная сила	11			2
Ученость	11			2
Стойкость	10			2
Сила	9			2
Ловкость	15			3
Интеллект	10			2
Вера	8			2
Удача	15			3

Уровень 9 (мод.(÷4) 2)

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	3 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Воровской кинжал +	[3]п	12 -	лов 3		15 -	30 -	45 -	60 -	[3]			2
Категория	Короткий меч / мал.	Прочее	[Кровоточение]										
Экипирован	Баклер +						2hit	3hit	4hit	[2]	Физ.	Маг.	2
Категория	Малый щит	Прочее											
Экипирован	Короткий лук +	[5]	- 30	лов 3		- 33	2hit - 66	3hit - -	4hit - -	-	Физ.	Маг.	3
Категория	Лук / ср.	Прочее	[Дальнобойной оружие]										

HP

7+1

5 + мод. жиз. силы

FP

7

5 + мод. учености

Удача

15

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	3
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	1
Итого	4
Объем восстановления	3

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Воровская маска	2	1		1
Грудь	Броня дезертира	5	1		5
Ноги	Штаны дезертира	5	1		5
Итого		12	3		11

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 10	≤ стойкость*2 20	≤ стойкость*3 30

Текущая нагрузка (итого) 18

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

Деревянная стрела	○○○○○ ○○○○○
Метательный нож	○○○○○ ●●●●●
	○○○○○ ○○○○○

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 14	Итого	~ 5	Нет
~ 24	Итого +10	~ 15	■
~ 34	Итого +20	~ 25	■■
~ 44	Итого +30	~ 35	■■■
~ 54	Итого +40	~ 45	■■ ■■
~ 64	Итого +50	~ 55	■■■ ■■
~ 74	Итого +60	~ 65	■■■ ■■■
75 ~	Итого ≥ 61	66 ~	■■■■ ■■■

Навыки вора

Мастер предметов

Тип: Триггер
Ранг: 1
Цена: 1 FP
Условия получения: Вор
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Когда персонаж использует действие с предметами из категории: метательный нож / метательная бомба / смола возможны следующие эффекты.
- Метательный нож: дает эффект “дополнительно уменьшает значение инициативы на [-2]”.
- Метательная бомба: “Повреждение +5”.
- Повышение ранга: использование смолы больше не требует затраты [Кубов действия].

Мощный выстрел

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Лук]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит противнику находящемуся в зоне схватки повреждение равное 2 hit экипированного оружия.
- Противник не может защищаться от этого эффекта.
- Повышение ранга: Цена уменьшается до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Быстрый шаг

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Короткий меч]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода цена уворота уменьшается на [-1].
- До конца хода атаки и навыки с использованием [Короткого меча] получают +1 hit (пример: 1 hit становится 2 hit).
- Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.

Удар в спину

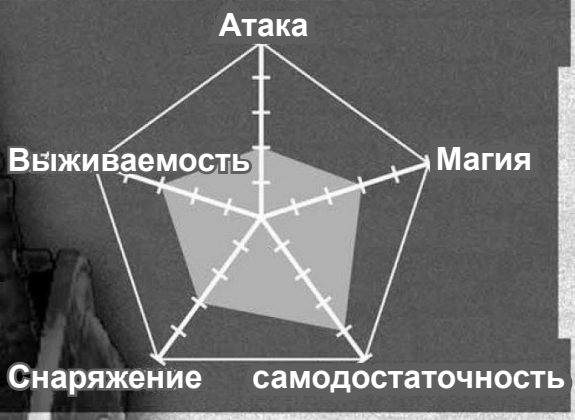
Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Убийца

Убийца скрывается под покровом ночи или среди толп людей, его миссия - отнимать жизни других. Если убийца попадает в неприятности, он сражается с использованием волшебства.

Легкость игры: ★☆☆



Необходимые характеристики

Стойкость: 10
Сила: 10
Ловкость: 14
Интеллект: 10

Начальная экипировка

Эсток x1
Баклер x1
Посох чародея x1
Капюшон убийцы x1
Доспех убийцы x1
Штаны убийцы x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Финт (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Шпион (ранг 1)

Воспоминания убийцы

Бросок	Воспоминание
1	Горящие поместье
2	Колкое презрение
3	Поиск правосудия
4	Судьба родных
5	Смерть родственника
6	Украденные жизни

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Убийца

Портрет

Воспоминания
- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	10		мод.(÷4) 2
Ученость	14		мод.(÷4) 3+1
Стойкость	10		мод.(÷4) 2
Сила	10		мод.(÷4) 2
Ловкость	15		мод.(÷4) 3
Интеллект	11		мод.(÷4) 2
Вера	9		мод.(÷4) 2
Удача	10		мод.(÷4) 2

Уровень	9	мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	11 интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	3 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	Продолжение атаки 3hit	Продолжение атаки 4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Число защиты Маг.	Вес
Экипирован	Эсток +	5п	20 31	Лов. 3		23 34	46 68	69 102		2			3
Категория	Колющий меч / ср.	Прочее											
Экипирован	Посох чародея +	-	- -	-			2hit	3hit	4hit	3			2
Категория	Каталист / мал.	Прочее Каталист волшебства: когда экипирован позволяет использовать навыки волшебства											
Экипирован	Баклер +	-	- -	-			2hit	3hit	4hit	2			2
Категория	Маленький щит	Прочее											

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

9
5 + мод. учености

Удача

10

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)

3

Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)

1

Итого 4

3
Объем восстановления

Броня

		Очки защиты Физ.	Очки защиты Маг.	Прочее	Вес
Голова	Капюшон убийцы	1	1		1
Грудь	Доспех убийцы	3	2		4
Ноги	Штаны убийцы	2	2		3
Итого		6	5	мод. учености +1	8

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 10	≤ стойкость*2 20	≤ стойкость*3 30

Текущая нагрузка (итого) 15

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо Жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 8	Итого	~ 7	Нет
~ 18	Итого +10	~ 17	■
~ 28	Итого +20	~ 27	■■
~ 38	Итого +30	~ 37	■■■
~ 48	Итого +40	~ 47	■■ ■■
~ 58	Итого +50	~ 57	■■■ ■■
~ 68	Итого +60	~ 67	■■■ ■■■
69 ~	Итого ≥ 61	68 ~	■■■■ ■■■

Навыки вора

Финт

Тип: Действие
Цена: 1 FP
Условия получения: Убийца
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь выбирает 1 из своих кубов действия, его значение увеличивается на [+2].
- Если таким образом значение кубы возросло до [7] или больше, считайте его как [6].
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: во время использования цена может быть увеличена до 2 FP, в этом случае значение выбранного куба увеличиться на [+3].

Шпион

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Каталист волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До тех пор пока пользователь находится в текущей локации, цена действия [Движение в зону] уменьшается до [1 куб].
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия). В этом случае навык остается активен до тех пор пока пользователь находится в текущей локации.
- На время действия навыка пользователь получает бонус [+3] к проверкам действия [Ловкости]
- На время действия навыка пользователь уменьшает повреждение от падений, например из за событий.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Укол

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Колющий меч].
Зона использования: Зона схватки

- Уменьшает здоровье 1 врага находящегося в зоне схватки на [2 HP].
- Враг не может защититься от этого эффекта.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро).

Удар в спину

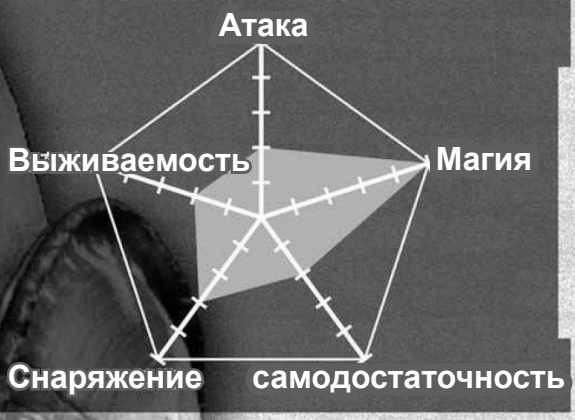
Тип: Действие
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Чародей

Чародей это образованный человек обученный искусству владения волшебством. Их роль в бою - применять атакующие заклинания для нанесения урона противнику.

Легкость игры: ★★☆



Необходимые характеристики

Ученость: 12
Ловкость: 12
Интеллект: 12

Начальная экипировка

Кортик x1
Кожаный щит x1
Посох колдуна x1
Капюшон чародея x1
Мантия чародея x1
Штаны чародея x1
Кольцо с молодым драконом x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Ментальная концентрация (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Стрела души (ранг 1)

Воспоминания чародея

Бросок	Воспоминание
1	Студенческие дни
2	Ветхие книги
3	Сытные трапезы
4	Безответная любовь
5	Горящие кинги
6	Юный торговец

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Чародей

Портрет

Воспоминания

- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение	мод.(÷4)
Жизненная сила	9			2
Ученость	16			4
Стойкость	7			1
Сила	7			1
Ловкость	13			3
Интеллект	16			4
Вера	7			1
Удача	14			3

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	16+2 (интеллект)	Чудеса	(вера)	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	3 (мод. ловкости)	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

	Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован ☐ **Кортик** +	3п	11 -	лов. 3		14 -	28 -	42 -	56 -	3	■■	■■	2
Категория: Короткий меч / мал.	Прочее: Укол: когда противник защищается от атаки этим оружием, его число защиты уменьшается на 1											
Экипирован ☐ **Кожаный щит** +	-	- -	-			2hit	3hit	4hit	2	■□	■■	4
Категория: Маленький щит	Прочее											
Экипирован ☐ **Посох чародея** +	-	- -	-			2hit	3hit	4hit	3	■■	■□	2
Категория: Каталист / мал.	Прочее: Каталист волшебства: когда экипирован позволяет использовать навыки волшебства											

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

9
5 + мод. учености

Удача

14

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	3
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	1
Итого	4
Объем восстановления	3

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Капюшон чародея	1	2		1
Грудь	Мантия чародея	2	4		4
Ноги	Штаны чародея	2	4		4
Итого		5	10		9

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 7	≤ стойкость*2 14	≤ стойкость*3 21

Текущая нагрузка (итого): 17

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо Жизни	+1 HP
Кольцо с молодым драконом	Мощь волшебства +2

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 7	Итого	~ 12	Нет
~ 17	Итого +10	~ 22	■
~ 27	Итого +20	~ 32	■■
~ 37	Итого +30	~ 42	■■■
~ 47	Итого +40	~ 52	■■ ■■
~ 57	Итого +50	~ 62	■■■ ■■
~ 67	Итого +60	~ 72	■■■ ■■■
68 ~	Итого ≥ 61	73 ~	■■■■ ■■■

Навыки вора

Ментальная концентрация

Тип: Триггер
Цена: Нет
Условия получения: Чародей
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Может быть использована 1 раз после завершения боя.
- Пользователь восстанавливает 1 FP.
- Повышение ранга: Пользователь восстанавливает 2 FP.

Стрела души

Тип: Действие
Цена: [4] + 2 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 30 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 35 + сила волшебства].

Тяжелая стрела души

Тип: Действие
Цена: [5] + 3 FP
Условия получения: Интеллект 13
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 40 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 45 + сила волшебства].

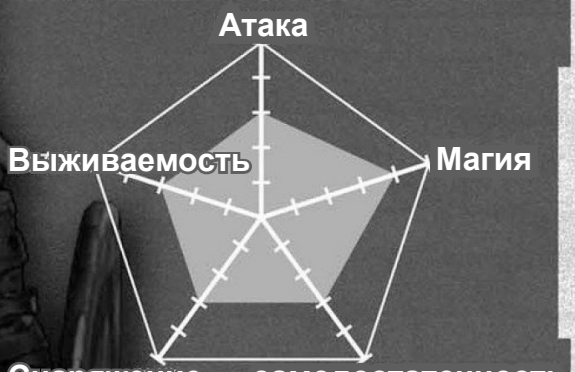
Волшебный щит

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона
- До конца хода 1 экипированный щит пользователя увеличивает физическое и магическое число защиты на [+3].
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Пиромант

Волшебник способный управлять огнем и использовать порчу. Они используют в бою оружие и магию огня.

Легкость игры: ★★☆



Необходимые характеристики

Сила: 10
Ловкость: 8
Интеллект: 12
Вера: 12

Начальная экипировка

Топорик x1
Круглый щит с кадуцеем x1
Пламя пироманта x1
Корона пироманта x1
Куртка пироманта x1
Штаны пироманта x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Высасывание души (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Огненный шар (ранг 1)

Воспоминания пироманта

Бросок	Воспоминание
1	Студенческие дни
2	Ветхие книги
3	Сытные трапезы
4	Безответная любовь
5	Горящие кинги
6	Юный торговец

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Пиромант

Портрет

Воспоминания
- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение	мод.(÷4)
Жизненная сила	11			2
Ученость	12			3
Стойкость	8			2
Сила	12			3
Ловкость	9			2
Интеллект	15			3
Вера	15			3
Удача	7			1

Уровень 9 (мод.(÷4) 2)

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	15 (инт+вера)÷2	Мод. инициативы	2 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Топорик +	[5]п	17 29	Сил 3		20 32	40 64	60 96		[2]			2
Категория	молот / ср.	Прочее											
Экипирован	Круглый щит с кадуцеем +						2hit	3hit	4hit	[3]	Физ.	Маг.	2
Категория	средний щит	Прочее											
Экипирован	Пламя пироманта +						2hit	3hit	4hit		Физ.	Маг.	0
Категория	каталист / мал.	Прочее Каталист пиромантии											

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

8
5 + мод. учености

Удача

7

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)

3

Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)

1

Итого 4

3
Объем восстановления

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова	Капюшон пироманта	2	2		3
Грудь	Куртка пироманта	1	4		3
Ноги	Штаны пироманта	1	4		3
Итого		4	10	[Сопротивление огню]	9

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 8	≤ стойкость*2 16	≤ стойкость*3 24

Текущая нагрузка (итого) 13

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо жизни	HP +1

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 6	Итого	~ 12	Нет
~ 16	Итого +10	~ 22	■
~ 26	Итого +20	~ 32	■■
~ 36	Итого +30	~ 42	■■■
~ 46	Итого +40	~ 52	■■ ■■
~ 56	Итого +50	~ 62	■■■ ■■
~ 66	Итого +60	~ 72	■■■ ■■■
67 ~	Итого ≥ 61	73 ~	■■■■ ■■■

Навыки пироманта

Высасывание души

Тип: Триггер
Ранг: 1
Цена: 1 FP
Условия получения: Пиромант
Условия использования: Экипирован [Катализ пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда пользователь наносит врагу 1 HP или больше повреждения с помощью [Пиромантии].
- Пользователь восстанавливает 1 HP.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Вы можете увеличить восстановления HP до 2, если заплатите 2 FP во время активации навыка.

Воспламенение

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Катализ пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 противнику в зоне схватки [Магический урон (огонь): 10 + мощь пиромантии].
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 куб + 1 FP.

Огненный шар

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 куба + 3 FP
Условия получения: Интеллект: 6 / вера: 6
Условия использования: Экипирован [Катализ пиромантии]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит всем противникам в зоне схватки [Магический урон (огонь): 5 + мощь пиромантии].
- Если цена была заплачена 2 кубами (зоро), повреждение увеличивается на [+5].
- Повышение ранга: повреждение становится: [Магический урон (огонь): 10 + мощь пиромантии].

Боевой клич

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 FP
Условия получения: нет
Условия использования: Экипирован [Топор / большой топор]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода пользователь получает [Стоимость атаки + 2] для [Топор / большой топор], повреждение наносимое этим оружием увеличивается на эквивалент 1 hit.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Клирик

Слуга богов способный создавать чудеса с помощью молитвы. Клирики поддерживают своих товарищей с помощью восстанавливающей HP магии.

Легкость игры: ★★☆

Необходимые характеристики

Сила: 12
Ученость: 12
Вера: 12

Начальная экипировка

Булава x1
Колокольчик жреца x1
Синий деревянный щит x1
Голубая мантия клирика x1
Штаны клирика x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Послушная молитва (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Лечение (ранг 1)

Воспоминания пироманта

Бросок	Воспоминание
1	Закрытый монастырь
2	Величественный храм
3	Застольная молитва
4	Невозможная любовь
5	Недостойные миряне
6	Святая молитва

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	Клирик

Портрет

Воспоминания

- ☐
- ☐
- ☐

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение	мод.(÷4)
Жизненная сила	10			2
Ученость	15			3
Стойкость	7			1
Сила	12			3
Ловкость	8			2
Интеллект	7			1
Вера	16			4
Удача	14			3

Уровень 9 мод.(÷4) 2

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	16 вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	2 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Булава +	[5]п	19 29	сил x2 6		25 35	50 70	75 105	- -	[3]			5
Категория	Молот / ср.	Прочее											
Экипирован	Синий деревянный щит +						2hit	3hit	4hit	[4]			5
Категория	Средний щит	Прочее											
Экипирован	Ритуальный колокольчик +	-	- -	- -			2hit	3hit	4hit	-			1
Категория	Каталист / мал.	Прочее Каталист чудес											

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

8
5 + мод. учености

Удача

14

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)

3

Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)

1

Итого 4

3
Объем восстановления

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова					
Грудь	Голубая мантия клирика	3	2		4
Ноги	Штаны клирика	3	4		5
Итого		6	6		9

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 7	≤ стойкость*2 14	≤ стойкость*3 21

Текущая нагрузка (итого) 20

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо жизни	HP +1

Предметы (Экипировано до 3х)

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 8	Итого	~ 8	Нет
~ 18	Итого +10	~ 18	■
~ 28	Итого +20	~ 28	■■
~ 38	Итого +30	~ 38	■■■
~ 48	Итого +40	~ 48	■■ ■■
~ 58	Итого +50	~ 58	■■■ ■■
~ 68	Итого +60	~ 68	■■■ ■■■
69 ~	Итого ≥ 61	69 ~	■■■■ ■■■

Навыки клирика

Послушная молитва

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 FP
Условия получения: Клирик
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца хода пользователь может творить [Чудеса], даже если он не экипирован [Каталистом чудес] (Каталист все еще должен быть записан в колонке оружия и щитов).
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Восстановление

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: [8] + 3 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 4 HP. Если [Мощь чудес] выше или равна 25, то дополнительно восстанавливается 1 HP.
- Может быть использовано в небоевой ситуации (Также может быть использовано перед броском кубов активной проверки).
- Повышение ранга: Когда этот навык используется в зоне схватки, его целью могут стать все союзники (включая пользователя). В таком случае, восстанавливаемые HP уменьшаются на 1.

Молитва благословения

Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 1 куб + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя максимальное количество HP пользователя увеличивается на 2.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Терпение

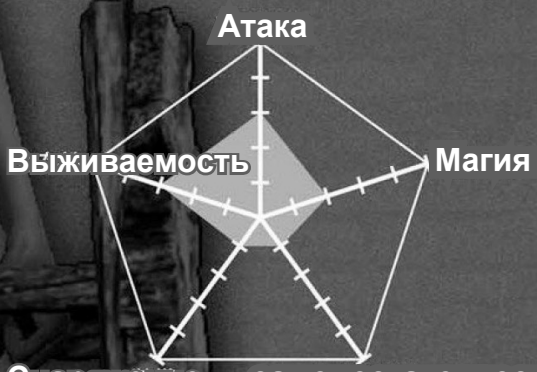
Тип: Действие
Ранг: 1
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Молот / большой молот]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца раунда уменьшает количество HP теряемое пользователем при получении физического урона на 1.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Нищий

Нищий это тот, кто живет в отдаленном регионе, или те кто лишился почти всего после кражи, или те у кого ничего и небыло.

Легкость игры: ★☆☆



Необходимые характеристики

Нет

Начальная экипировка

Дубина x1
Дощатый щит x1
Набедренная повязка x1
Кольцо Жизни x1

Навыки

Навыки
Мастер уворота (ранг 1)
Навык рекомендованный для готового PC
Нет

Воспоминания нищего

Бросок	Воспоминание
1	Теплые объятия
2	Изгнание и брошенные камни
3	Добыча на охоте
4	Первая любовь и разлука
5	Костер и ужин
6	Тяжелое путешествие

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя

Лет

Пол

Класс Нищий

Портрет

Воспоминания

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила	10		мод.(÷4) 2
Ученость	10		мод.(÷4) 2
Стойкость	10		мод.(÷4) 2
Сила	10		мод.(÷4) 2
Ловкость	10		мод.(÷4) 2
Интеллект	10		мод.(÷4) 2
Вера	10		мод.(÷4) 2
Удача	14		мод.(÷4) 3

Уровень 4 мод.(÷4) 1

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	2 мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базовая мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	Дубина +	5п	15 25	сила x2 4		19 29	38 58	57 87	- -	3			3
Категория	Молот / ср.	Прочее											
Экипирован	Дощатый щит +	4	15 -	сила 2		17 -	- -	- -	- -	3			3
Категория	Маленький щит	Прочее											
Экипирован	+						2hit	3hit	4hit				
Категория		Прочее											

HP

7+1
5 + мод. жиз. силы

FP

7
5 + мод. учености

Удача

14

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	3
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	1
Итого	4
Объем восстановления	3

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова					
Грудь					
Ноги	Набедренная повязка	1	1		1
Итого		1	1		1

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость 10	≤ стойкость*2 20	≤ стойкость*3 30

Текущая нагрузка (итого): 7

Кольца (Экипировано до 3х)

Кольцо Жизни	+1 HP

Предметы (Экипировано до 3х)

Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~ 2	Итого	~ 2	Нет
~ 12	Итого +10	~ 12	■
~ 22	Итого +20	~ 22	■■
~ 32	Итого +30	~ 32	■■■
~ 42	Итого +40	~ 42	■■ ■■
~ 52	Итого +50	~ 52	■■■ ■■
~ 62	Итого +60	~ 62	■■■ ■■■
63 ~	Итого ≥ 61	63 ~	■■■■ ■■■

Навыки клирика

Мастер уворота

Тип: Триггер
Цена: 2 FP
Условия получения: Нищий
Условия использования: [Легкий или средний] вес экипировки
Зона использования: Зона схватки

- Когда пользователь объявляет [Уворот], цена этого уворота может быть изменена на [2 куба (зоро)], (т.е. цену можно заменить на зоро).
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Удар в спину

Тип: Действие
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Парирование

Тип: Триггер
Цена: нет
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Может быть использовано, когда защищаясь от физического повреждения, после объявления защиты, используя [малый щит / средний щит], пользователь выбросил [2 куба (зоро)] на кубах реакции.
- Стоимость защиты может быть изменена на эти [2 куба (зоро)]. Если вы изменили стоимость защиты, эта защита получает +5 к числу защиты (физический).
- Повышение ранга: После того как выполнение защиты с помощью этого навыка завершено, пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.

Правила игры

Расчеты и термины 47
Хост PC и белые фантомы 47
Ресурсы PC 47
Костры 48
Проверка действия 49
Смерть PC 50
Бой и ходы 51
Поле боя 52
Кубы выносливости 53
Процесс действия..... 56
Процесс реакции..... 57
Процесс завершения боя..... 60
Процесс повреждения 60
Внезапная атака..... 61
Использование удачи 61
Использование навыков..... 61
Души..... 62
Подготовка предметов..... 62
Прочие правила..... 62

Правила игры

Расчеты и термины

Броски кубов

В игре используются обычные шестигранные кубы.

Существуют следующие виды бросков и обозначения необходимых результатов:

nD – бросьте n кубов и сложите выпавшие значения.

n кубов – бросьте n кубов и используйте индивидуальные выпавшие значения. Не складывайте выпавшие значения.

[n] – необходимо значение равное или превосходящие n. Значение может быть получено сложением нескольких кубов. Например вы можете получить [7] потратив 3 куба со значениями: [3], [3], [2].

Зоро – два куба с одинаковым значением.

Дроби

Все дробные значения возникшие при вычислениях округляются до ближайшего меньшего значения.

Отрицательные значения

Если вычисления приводят к отрицательным значениям, эти значения остаются отрицательными, если не указано обратное.

Хост PC и белые фантомы

Если игра проходит с участием больше чем одного игрока, то в начале сценария игроки должны решить кто из них возьмет на себя роль Хост PC, остальные станут белыми фантомами.

Хост PC

Хост PC это главный герой в мире игры. Хост PC это очень важная роль, потому что белые фантомы не могут существовать без него. Если у вас только один PC, он автоматически становиться Хост PC.

Белые фантомы PC

Белые фантомы это персонажи пришедшие на помощь в мир Хост PC из своих настоящих миров. Чтобы сделать это, белые фантомы должны нарисовать белый знак призыва в своем мире. Этот знак появиться на том же самом месте в мире Хост PC, и когда он прикоснется к знаку, белый фантом сможет появиться в мире хост PC.

Хост PC и право выбора

Белые фантомы могут давать советы и подсказки хост PC, но последние слово в принятии решение всегда остается за хост PC. Во время игры, игрок хост PC ответственен за сбор мнений других игроков.

Методы коммуникации

Белые фантомы это духовные формы, поэтому они могут общаться с хост PC и другими белыми фантомами только с помощью невербальных методов, таких как жесты использующиеся в оригинальной игре. Соблюдая это правило, вы сможете насладиться атмосферой оригинальной игры.

За нарушение этого правила не последует никакого штрафа. Это правило должно быть использовано только во время небоевых и не игро-механически важных моментов игры. Во время боя, проверки действия, передачи предметов, и прочих игровых процессов, вам необходимо общаться с помощью обычной речи.

Это опциональное правило. Если GM хочет использовать это правило, он должен получить одобрение группы до начала игры.

Ресурсы PC

HP (Очки здоровья)

HP это показатель жизненной силы персонажа.

Максимальное значение HP = 5 + модификатор жизненной силы. Максимальное

значение HP может быть увеличено только с поднятием уровня или после смены обмундирования. Если HP достигают 0 – персонаж умирает.

Восстановление HP

HP могут быть восстановлены используя флягу с эстусом, отдохнув у костра, с помощью эффектов навыков и магии, и событий в сценарие. HP не восстанавливаются сами по себе с прошествием времени.

FP (Очки концентрации)

FP это показатель усталости персонажа. FP тратятся для использования навыков и магии, а также во время активных проверок.

Максимальное значение FP = 5 + модификатор учености. В отличие от HP, если FP достигают 0 – персонаж не умирает. В ситуации когда FP = 0, но вам нужно уменьшить FP, вы теряете эквивалентное количество HP. Персонаж с FP = 0 больше не может использовать навыки требующие затраты FP.

Восстановление FP

FP восстанавливаются таким же образом как HP, за исключением того, что для восстановления FP используется пепельная фляга с эстусом.

Фляга с эстусом и пепельная фляга с эстусом

Все персонажи игроков а также некоторые противники имеют два предмета для восстановления ресурсов. Фляга с эстусом восстанавливает HP. Пепельная фляга с эстусом восстанавливает FP.

Количество использований и их распределение

Вновь созданный персонаж способен использовать эстус 4 раза. В начале сценария игрок должен распределить эти использования между флягой с эстусом м пепельной флягой с эстусом. Одно из значений может быть равно 0.

Количество использований может быть увеличено в зависимости от сценария.

Количество восстанавливаемых HP и FP

Вновь созданный персонаж восстанавливает 3 HP / FP используя эстус. Количество восстанавливаемых HP и FP может быть увеличено в зависимости от сценария.

Восстановление использований

Количество использований эстуса может быть восстановлено с помощью костра.

Эстус нельзя передать

Фляги с эстусом связаны с душой персонажа, поэтому они не имеют никакого эффекта на других PC.

Момент использования эстуса

Чтобы применить эстус во время боя, в свой ход нужно использовать куб действия (значения куба не важно). Вне боя вы можете использовать эстус в любое время кроме момента проверки действия.

Использование удачи

[Удача] это ресурс используемый для переброса различных проверок. Максимальное значение [Удачи] = полному значению (не модификатору) характеристики “Удача”. Удача может быть восстановлена отдохнув у костра.

Костры

Костер это место восстановления. Дотронувшись до костра, персонажи восстановят HP, FP, удачу, запас использований фляги с эстусом и пепельной фляги с эстусом. Костры связывают местоположение PC с их основной базой – храмом огня. Костры так же связаны между собой, дотронувшись до одного костра вы можете моментально переместиться к другому.

Множество костров в мире не зажжены, их нельзя использовать до того как они разгорятся вновь. Для того что бы зажечь костер, Хост должен дотронутся до него.

В отличие от оригинальной видеоигры, противники не возрождаются после того как PC дотронется до костра.

Проверка действия

Проверка действия определяет успех или неудачу персонажа в том или ином действии, определенном правилами или по решению GMa. Проверки действия в основном используются в небоевых ситуациях, для разрешения небоевых действий.

Процесс проверки действия

Проверка действия выполняется следуя следующей процедуре:

1. Определение необходимости проверки.

Если правила или сценарий указывает на необходимость проверки, она должна быть выполнена. В прочих ситуациях необходимость проверки определяется GMом.

2. Выберите между активной или пассивной проверкой.

Активная проверка используются когда PC сознательно выполняет действие. Во время активной проверки могут быть использованы FP. Пассивная проверка представляет бессознательные действия PC. Пассивные проверки не используют ресурсы. После того как вы определили тип проверки, сообщите об этом игроку.

3. Определите базовое значение

Базовое значение – это модификатор характеристики которая будет использована в проверке. Если вы не уверены какая характеристика больше подходит под ситуацию, посоветуйтесь с игроками.

Краткий список критериев для определения используемой характеристики.

Жизненная сила: здоровье, выносливость, сопротивление яду, задержка дыхания.

Ученость: интуиция, восприятие, пассивная проверка против внезапной атаки.

Стойкость: переноска тяжелых объектов.

Сила: поднимать, толкать, тащить.

Ловкость: двигательные навыки, ловкость рук.

Интеллект: образование, общая эрудиция, знание о магии.

Вера: сила религиозных убеждений, авторитетность, степень доверия, переговоры с NPC.

Удача: случайные события, активная проверка [добычи] после победы над противником.

4. Определение сложности

Сложность может быть установлена в сценарии или информации о противнике, в остальных случаях GM должен определить сложность пользуясь следующей таблицей.

Сложность	Описание
8	Легкая задача
10	Легкая задача для тренированного человека
12	50/50 если вы хороши в этом
14	Даже если вы хороши в этом, шанс на провал велик
16	Вы потерпите неудачу, даже если вы мастер этого дела
18	Святая молитва

5. Подтверждение участия PC

Если это активная проверка, огласите кто из PC будет участвовать в проверке. Это важно в связи с возможной тратой FP во время следующего шага. Рекомендуется чтобы игрок Хост PC резюмировал кто из персонажей принимает участие в проверке.

Если это пассивная проверка, GM решает кто из PC принимает участие в проверке.

6. Определение результата

Игрок участвующего в проверке PC должен определить результат проверки бросив 2D + [Базовое значение] (модификатор характеристики). Если результат проверки выше или равен сложности – проверка успешна.

Трата FP в активной проверке

PC тратит 1 FP за каждую [1] выпавшую на кубе во время активной проверки.

Смерть PC

Если очки здоровья (HP) персонажа достигнут 0, поступите согласно следующему процессу:

Штраф смерти

- Потеря одного случайного [Воспоминания].
- Потеря всех [Воспоминаний] сломит ваш дух и превратит вас в пустого.

Смерть хост PC

Если хост PC погибнет, то после процесса описанного выше, белые фантомы вернутся в свой мир. В этому случае белые фантомы считаются погибшими и получают штраф смерти.

Возрождение PC

До тех пор пока PC не стал пустым, он может быть возрожден согласно следующему процессу.

Возрождение хост PC

Погибший хост PC будет возрожден Хранительницей огня и выполнит [Процесс подсчета ресурсов после воскрешения] (ниже).

Возрождение белых фантомов

Погибший белый фантом возрождается в своем оригинальном мире, рядом с тем местом где им был написан белый знак призыва и выполняет [Процесс подсчета ресурсов после воскрешения].

Белый фантом может вернуться в мир хост PC снова написав белый знак призыва. Если точнее, белый фантом должен добраться в своем мире до места где находится Хост и написать знак призыва. Однако для облегчения игры, мы рекомендуем пропустить эту часть процесса.

Если белый фантом возрождается в небоевой ситуации, то он тут же появится в нужном месте. Для того чтобы возродить белого фантома в бою, Хост должен использовать свой предмет [Белый знак призыва].

Процесс подсчета ресурсов после воскрешения

Возрожденный PC восстанавливает HP, FP, удачу, флягу с эстусом и пепельную флягу с эстусом до максимального значения. Если погиб Хост PC, хранительница костра даст вам количество предмета [Осколок души (1000)] равное количеству PC.

Пустой PC

Персонаж игрока потерявший все 3 [Воспоминания] превращается в [Пустого] и исчезают из игры со всеми вещами и душами. Игрок такого персонажа может создать нового PC.

Бой

В отличие от обычных сцен, в бою используется [Лист боя], а положение PC и NPC отмечено фишками. В бою игрокам также понадобится больше кубов, 5 на каждого игрока.

Бой и ходы

Во время боя игра делится на отрезки времени называемые [Ход]. PC расходуют 5 [Кубов выносливости] чтобы атаковать противника (действие) и защищаться (реакция). [Кубы выносливости] представляют полоску выносливости из оригинальной видеоигры.

Каждый участник боя, и союзник и враг, получат один шанс для совершения действия во время хода.

Если персонаж ещё не действовал в этом ходу, он совершит [Проверку инициативы], чтобы получить право действия.

В бою нет концепта дистанции или детального местоположения. Действующий персонаж может атаковать любого противника в [Зоне схватки], независимо от используемого оружия. Реагирующий персонаж, в зависимости от метода атаки противника, может выбирать между [Защитой] и [Уворотом] или решить [Принять удар на себя].

Если вы потратите слишком много [Кубов выносливости] на атаку – то вы не сможете адекватно реагировать на действия противника. Если вы будете слишком много реагировать – то вы не сможете нанести врагу урон. Эти тактические решения в изменяющейся обстановки – самая интересная часть боя.

Течение хода

1. Процесс начала хода

Процесс [Начала хода] (ниже).

Восстановление [Кубов выносливости] .

2. Процесс инициативы

Участвуют не ходившие персонажи.

Проверка инициативы (2D + модификатор ловкости).

Персонаж с самым высоким значением получает право действия.

Персонажи с одинаковым значением инициативы отменяют действия друг друга и действие задерживается до следующей проверки инициативы. PC чьи действия были отменены подобным образом восстанавливает 1 очко удачи.

3. Процесс действия

Персонаж с самой высокой инициативой совершает действия.

Действия могут привести к необходимости других персонажей выполнить процесс реакции.

4. Повторить

Повторяйте шаги 2-3, до тех пор пока все персонажи не выполнили свои действия.

5. Процесс завершения хода

Процесс [Завершения хода].

Переход к следующему ходу. Вернитесь к шагу 1.

Процесс начала хода

Порядок действий:
- В первую очередь определите инициативу врагов (указана в статблоке).
- Процессы и эффекты с таймингом [Начало хода]. (Эффекты навыков и вещей -> эффекты противников).
- Восстановление [Кубов выносливости]. Каждый PC получает 5 [Кубов выносливости].
- Исчезновение безопасных зон. Персонажи находившиеся в безопасной зоне перемещаются в зону схватки, а использованная безопасная зона исчезает.

Процесс инициативы

Участвуют не ходившие персонажи.

Проверка инициативы (2D + модификатор ловкости). Проверка инициативы это не активная проверка, поэтому PC не теряют FP

при выпадении [1] на кубе.

Персонаж с самым высоким значением получает право действия.

Персонаж игрока и любые другие персонажи с одинаковым значением инициативы отменяют действия друг друга. Это называется [Борьбой за инициативу]. Все участвующие в [Борьбе за инициативу] не получают права действия до следующей проверки инициативы. PC участвующие в [Борьбе за инициативу] и имеющие значение инициативы выше получившего право действия - восстанавливают 1 очко удачи.

Инициатива врагов

Инициатива врагов указана в их статблоках, она не меняется между ходами и ее не нужно перебрасывать, за исключением тех случаев когда несколько врагов имеют одинаковую инициативу. В этом случае совершите проверку инициативы, а полученное значение станет постоянным значением инициативы этого противника до конца боя.

Инициатива врагов может измениться в связи с эффектами предметов или навыков.

Бой проходит на специальном листе поля боя, разделенном на две зоны: зона схватки и безопасная зона.

Зона схватки

PC обычно начинают бой находясь в зоне схватки. Большинство навыков используемых в бою также имеют целью зону схватки.

В зоне схватки может находится любое количество персонажей, PC, NPC, союзников и врагов.

Безопасная зона

Безопасная зона это место не подпадающие под действия врагов и союзников находящихся в зоне схватки.

Чтобы переместиться в безопасную зону, вам необходимо выполнить действие [Перемещение в зону]. Персонажи находящиеся в безопасной зоне не могут использовать некоторые действия.

В бою может существовать до 5 безопасных зон. Их точное количество определяется GMом во время начала боя и объявляется игрокам.

Персонажи находящиеся в безопасной зоне перемещаются в зону схватки в начале следующего хода.

В одной безопасной зоне может находится только 1 персонаж.

Каждая безопасная зона может быть использована только 1 раз за бой. В начале следующего хода, использованная безопасная зона исчезает с поля боя. Исчезнувшие безопасные зоны зачеркиваются на листе поля боя.

Побег с поля боя

Персонаж удачно выполнявший побег исчезает с поля боя и больше не может вернуться на него. Если Хост сбежал с поля боя, белые фантомы будут продолжать бой, до тех пор пока сами не смогут сбежать.

Кубы выносливости

[Кубы выносливости] определяют количество действий которое персонаж может выполнить за ход.

Каждый PC начинает ход с 5 кубами выносливости, которые он может использовать как [Кубы действия] для выполнения активных действий, или как [Кубы реакции] для защиты.

Кубы действия

Игрок объявляет сколько [Кубов выносливости] он хочет потратить на [Кубы действия], и бросает их. Совершив бросок, игрок не может добавить дополнительные [Кубы выносливости] и бросить новые [Кубы действия].

Выбор действий

Затем игрок смотрит на результаты броска и решает какие действия его персонаж будет предпринимать в этот ход. PC расходует [Кубы действия] для совершения действий, после чего они больше не могут быть использованы. Заметьте, что бросок [Кубов действия] происходит до выбора действий, а не после.

Неизрасходованные кубы действия

Неизрасходованные кубы действия автоматически расходуются в конце хода и не переносятся на новый ход.

Кубы реакции

Бросок [Кубов реакции] определяет сможет ли персонаж среагировать на то или иное действие.

Для броска [Кубов реакции] используются неизрасходованные [Кубы выносливости].

Игрок совершающий бросок [Кубов реакции] сначала должен объявить на какое действие он хочет среагировать, и то, как он хочет это сделать, и, в случае защиты, какое оружие или щит используются.

Бросайте кубы реакции по одному. Выполнение реакции происходит за счет расходования брошенных [Кубов реакции].

Оплата цены действий и реакций

Оплата цены действий и реакций производиться одним из следующих методов.

- **[n]:** Вы платите количество кубов общее значение которых равно или превосходит n. Значение может быть получено сложением нескольких кубов. (Например вы можете заплатить цену [7] потратив 3 куба: [3], [3], [2]).
- **n кубов:** Вы платите количество кубов равное n. Значение кубов не важно.
- **n зоро кубов:** Вы платите количество кубов равное n с одинаковыми значениями на кубах.

Недостаточное значение на кубах реакции для оплаты цены реакции

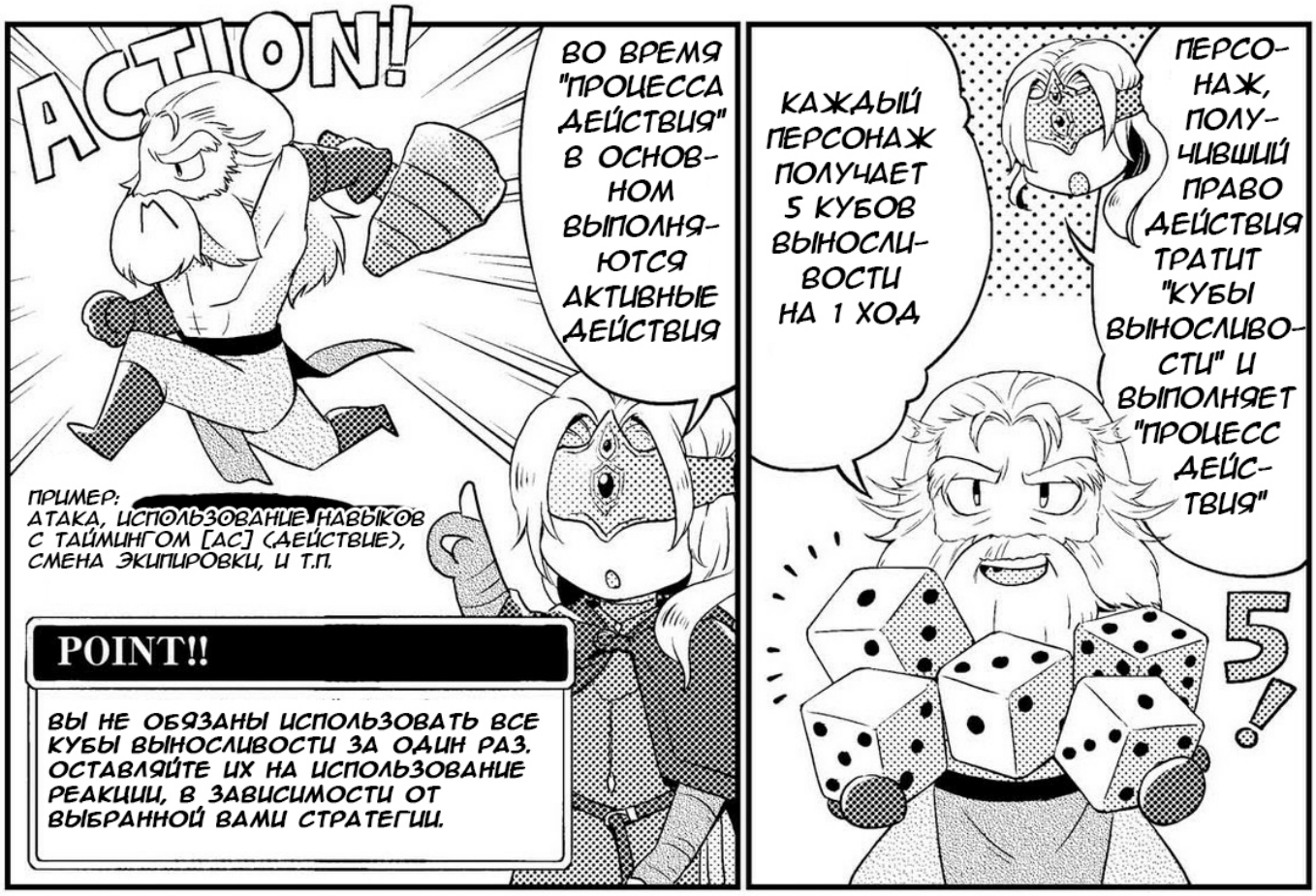
В результат броска [Кубов реакции] может сложиться ситуация когда выпавшие на кубах значения будут недостаточны для оплаты цены [n]. Так же может возникнуть ситуация когда бросив несколько [Кубов реакции] вы не захотите больше использовать [Кубы реакции], чтобы сохранить [Кубы выносливости] (например потому что вы ожидаете что вы не сможете достичь нужного значения [n], даже бросив ещё больше [Кубов реакции]).

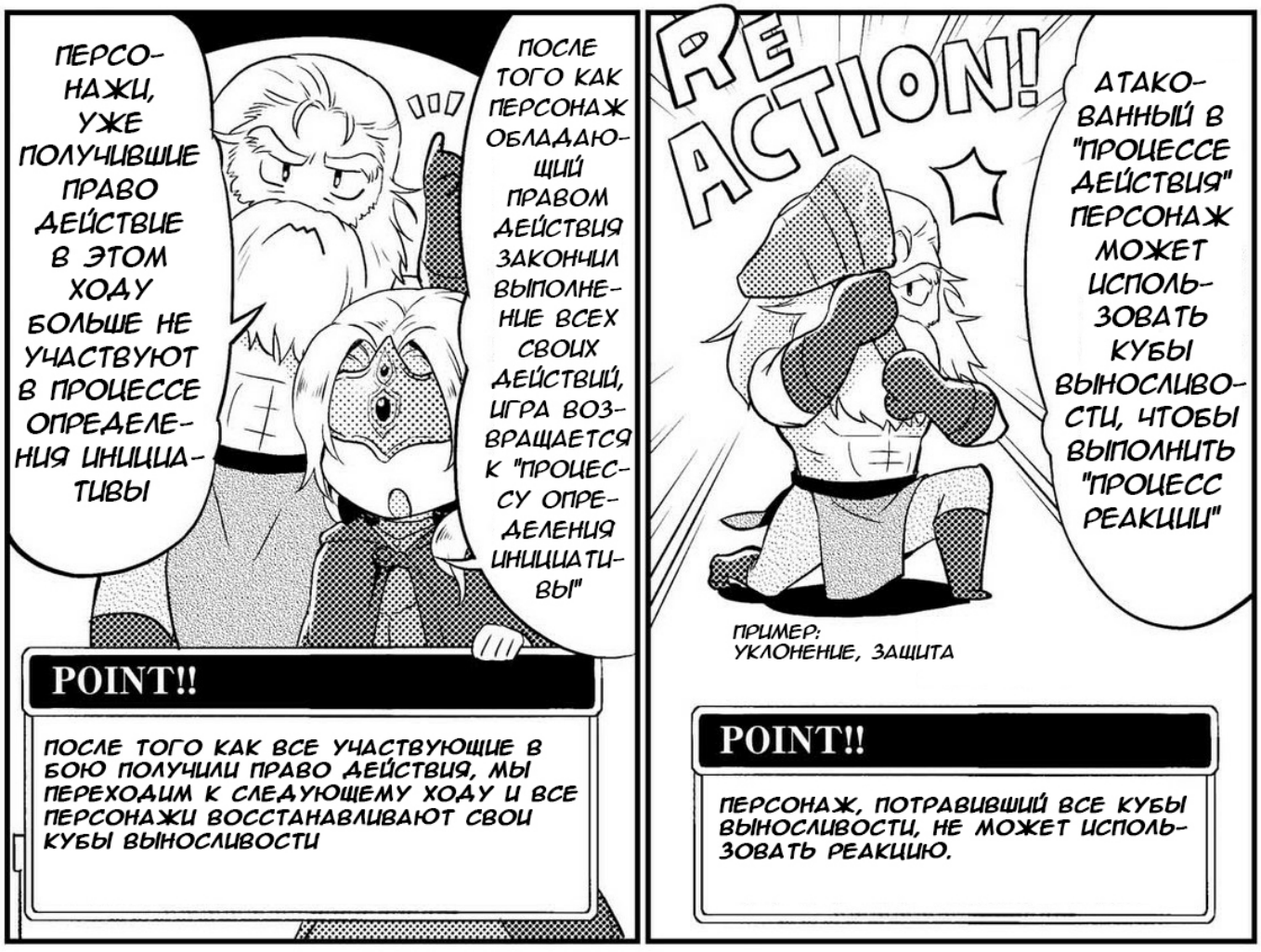
В это случае игрок больше не обязан платить [Кубы реакции], а заявленная реакция не имеет никакого эффекта. Уже потраченные на отмененную реакцию [Кубы реакции] не возвращаются.

Процессы реакции требующие использования [Кубов реакции]

Единственные базовые процессы реакции требующие затраты [Кубов реакции] – это [Защита] и [Уворот].

※ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ БОРЬБОЙ ЗА ИНИЦИАТИВУ, УЧАСТВУЮЩИЕ В НЕЙ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ВОССТАНАВЛИВАЮТ 1 ОЧКО УДАЧИ


ACTION!
ВО ВРЕМЯ "ПРОЦЕССА ДЕЙСТВИЯ" В ОСНОВНОМ ВЫПОЛНЯЮТСЯ АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
ПЕРСОНАЖ, ПОЛУЧИВШИЙ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ ТРАТИТ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ" И ВЫПОЛНЯЕТ "ПРОЦЕСС ДЕЙСТВИЯ"
КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ПОЛУЧАЕТ 5 КУБОВ ВЫНОСЛИВОСТИ НА 1 ХОД
5!
ПРИМЕР:
АТАКА, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ С ТАЙМИНГОМ [АС] (ДЕЙСТВИЕ), СМЕНА ЭКИПИРОВКИ, И Т.П.
POINT!!
ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСЕ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ ЗА ОДИН РАЗ. ОСТАВЛЯЙТЕ ИХ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕАКЦИИ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВЫБРАННОЙ ВАМИ СТРАТЕГИИ.


ПЕРСОНАЖИ, УЖЕ ПОЛУЧИВШИЕ ПРАВО ДЕЙСТВИЕ В ЭТОМ ХОДУ БОЛЬШЕ НЕ УЧАСТВУЮТ В ПРОЦЕССЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ
ПОСЛЕ ТОГО КАК ПЕРСОНАЖ ОБЛАДАЮЩИЙ ПРАВОМ ДЕЙСТВИЯ ЗАКОНЧИЛ ВЫПОЛНЕНИЕ ВСЕХ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ, ИГРА ВОЗВРАЩАЕТСЯ К "ПРОЦЕССУ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ"
POINT!!
ПОСЛЕ ТОГО КАК ВСЕ УЧАСТВУЮЩИЕ В БОЮ ПОЛУЧИЛИ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ, МЫ ПЕРЕХОДИМ К СЛЕДУЮЩЕМУ ХОДУ И ВСЕ ПЕРСОНАЖИ ВОССТАНАВЛИВАЮТ СВОИ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ
RE ACTION!
АТАКОВАННЫЙ В "ПРОЦЕССЕ ДЕЙСТВИЯ" ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ, ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ "ПРОЦЕСС РЕАКЦИИ"
ПРИМЕР:
УКЛОНЕНИЕ, ЗАЩИТА
POINT!!
ПЕРСОНАЖ, ПОТРАВИВШИЙ ВСЕ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ, НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕАКЦИЮ.

Процесс действия

РС тратят [Кубы действия] для выполнения процесса действия. Вы можете выполнить одно и тоже действие сколько угодно раз, до тех пор пока у вас хватает [Кубов действия].

Таблица базовых процессов действия

Название процесса действия	Цена в кубах действия
Атака	[n] (зависит от оружия)
Продолжение атаки	[n] (атака + a)
Побег	[11] + количество противников
Использовать предмет	1 куб
Смена снаряжения	1 куб
Движение в зону	2 куба
Белый знак призыва	1 куб

Атака

Цена: зависит от используемого оружия.

Вы можете использовать атаку только находясь в зоне схватки. Атака наносит [физическое] повреждение 1 противнику находящемуся в зоне схватки.

Для совершения атаки РС должен заплатить цену равную или превышающую цену атаки используемым оружием (или щитом). Эта цена может быть заплачена сложив значения нескольких [Кубов действи].

Атакованный персонаж получает право на выполнение реакции.

Если атакованный персонаж не увернулся, атакующий наносит [Физическое] повреждение равное [Итоговая мощь = Базовая мощь + модификатор мощи (1 hit)].

Продолжение атаки

Цена: атака + a.

[Продолжение атаки] это действие с использованием оружия (или щита) следующее непосредственно за предыдущей атакой, позволяющие увеличить [мощь атаки] (физическое повреждение) этой атаки.

Это действие может быть выполнено только с оружием (или щитом) в характеристиках цены атаки которого есть пометка [Продолжение] или “п” (например: “[5]п”). В [Продолжение атаки] используется то же оружие (или щит), которые было использовано в изначальной атаке.

Для выполнение [Продолжения атаки] вы должны заплатить цену равную [цене предыдущей атаки + 1].

После [Продолжения атаки] вы можете вновь использовать [Продолжения атаки], для этого вы должны заплатить цену равную [цене предыдущего [Продолжения атаки] + 1].

Каждое следующие [Продолжения атаки] увеличивает [Мощь атаки] на 1 hit.

Увеличение [Мощи атаки] с помощью [Продолжения атаки] более выгодно чем повторное совершение атаки. Смысл в том, чтобы уменьшить [Уменьшение урона] против врагов с большим количеством защиты.

Пример: Используем атаку с ценой [4] [мощь 22]. Затем используем [Продолжения атаки] чтобы усилить эту атаку до [2 hit = мощь 44], для этого нужно заплатить цену [Продолжения атаки] = [5] (4 + 1). Если у нас остались [Кубы действия], мы можем снова усилить нашу атаку до [3 hit = мощь 66], для этого сново нужно заплатить цену [Продолжения атаки] = [6] (5 + 1).

Побег

Цена: [11] + количество противников.

Действие позволяющие вас сбежать из боя. Побег может быть выполнен как из зоны схватки, так и из безопасной зоны.

Использовать предмет

Цена: 1 куб.

Использование таких предметов как фляга с эстусом, пепельная фляга с эстусом и [расходуемые предметы].

Смена снаряжения

Цена: 1 куб.

Это действие позволяет экипировать (сменить статус с [подготовлен] на [экипирован]) оружие или броню записанную на листе персонажа. Это действие может быть выпол-

нено как из зоны схватки, так и из безопасной зоны.

Смена снаряжения позволяет за 1 раз сменить статус всех 3-х предметов из графы оружия и щитов на листе персонажа. (Пример: персонаж экипированный [длинным мечом] и [щитом рыцаря] может сменить их на [короткий лук], требующий обе руки).

Движение в зону

Цена: 2 куба.

Вы можете переместиться в безопасную зону только если вы находитесь в зоне схватки.

Белый знак призыва

Цена: 1 куб.

Действие позволяющее призвать на поле погибшего белого фантома. Действие выполняет Хостом. После совершения действия, белый фантом вернется на поле боя в начале следующего хода. Если несколько белых фантомов нет в бою, Хост должен выбрать кого из них он хочет призвать.

Прочие действия

Цена: зависит от действия.

В случае PC, прочими процессами действия являются навыки с пометкой [Действие], их цены и условия использования указаны в описании конкретных навыков. В случае противников, их прочие процессы действия записаны в их статблоках.

Если тот или иной процесс действия наносит противнику [физический] или [магический] урон, противник получает право на реакцию, чтобы защититься или увернуться от этого действия.

Процесс реакции

PC выполняют процесс реакции бросая [Кубы реакции] один за одним и тратя их Вы можете использовать реакцию только один раз для каждого действия. До тех пор пока у вас остаются [Кубы реакции], вы можете реагировать на любое количество действий.

Таблица базовых процессов реакции

Название процесса реакции	Цена в кубах реакции
Защита	[n] (зависит от оружия или щита)
Уворот	[6] / [8] / [10] (зависит от веса экипировки)

Защита

Цена: зависит от оружия или щита.

Защита используется когда вы получаете [физический] или [магический] урон. Удачная защита уменьшает полученный урон на [число защиты] используемого щита или оружия.

Чтобы выполнить защиту, выберите один экипированный щит или оружие, затем потратьте [Кубы реакции] с общим значением равным [Цене защиты] выбранного щита или оружия. Вы можете сложить результаты нескольких [Кубов реакции] чтобы заплатить [Цену защиты].

Уворот

Цена: зависит от веса экипировки.

Уворот используется когда вы получаете [физический] или [магический] урон.

Удачный уворот позволяет полностью избежать получение урона и каких либо других эффектов действия противника.

Цена уворота зависит от отношения [Веса надетой экипировки] к [Стойкости] персонажа.

Для выполнения уворота потратьте [Кубы реакции] с общим значением равным [Цене уворота]. Вы можете сложить результаты нескольких [Кубов реакции] чтобы заплатить [Цену уворота].

Цена уворота

Вес надетой экипировки	Цена уворота	Стойкость
Легкий	[6]	0 ~ [Стойкость]
Средний	[8]	[Стойкость +1] ~ [Стойкость x 2]
Тяжелый	[10]	[Стойкость x 2 + 1] ~ [Стойкость x 3]

ОТ
И
КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ
ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ
В ЭТОТ ХОД Я ТРАЧУ ВСЕ КУБЫ НА ДЕЙСТВИЕ!
"ПРОЦЕСС ДЕЙСТВИЯ" ИСПОЛЬЗУЕТ КОЛИЧЕСТВО "КУБОВ ДЕЙСТВИЯ" ЗАЯВЛЕННОЕ НА ЭТОТ ХОД
ОБА ПРОЦЕССА ИСПОЛЬЗУЮТ ВАШИ 5 "КУБОВ ВЫНОСЛИВОСТИ" ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ
ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ В БОЮ ПРЕДСТАВЛЕНЫ "ПРОЦЕССОМ ДЕЙСТВИЯ" И "ПРОЦЕССОМ РЕАКЦИИ"
СПИСОК ДЕЙСТВИЙ
• АТАКА
• ПРОДОЛЖЕНИЕ АТАКИ
• БЕГСТВО
• ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА
• ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ЗОНУ
• БЕЛЫЙ ЗНАК ПРИЗЫВА
МЫ БУДЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗНАЧЕНИЯ ВЫПАВШИЕ НА КУБАХ, ЧТОБЫ ПЛАТИТЬ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ КАЖДОГО ДЕЙСТВИЯ
POINT!!
"ПРОЦЕССОМ ДЕЙСТВИЯ" ЭТО ВАШИ АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
"ПРОЦЕССОМ РЕАКЦИИ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПАССИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
НА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРЕДМЕТА!
2Hit!
3Hit!
И + НА ПРОДОЛЖЕНИЕ АТАКИ
В МОЕЙ СЛУЧАЕ, ИСПОЛЬЗУЮ НА АТАКУ
Hit!

Я НИЧЕГО НЕ СМОГ СДЕЛАТЬ, ПОТОМУ ЧТО УЖЕ ПОТРАТИЛ ВСЕ СВОИ КУБЫ В ЭТОТ ХОД...
КОНЕЧНО, ДАЖЕ ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛИСЬ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ", ВЫ МОЖЕТЕ РЕШИТЬ НЕ ЗАЩИЩАТЬСЯ И НЕ УКЛОНЯТЬСЯ
АТАКОВАННЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЫПОЛНЯЕТ "ПРОЦЕСС РЕАКЦИИ"
ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ "КУБОВ РЕАКЦИИ" В "ПРОЦЕССЕ РЕАКЦИИ", ЗАРАНЕЕ ОБЪЯВИТЕ ВИД РЕАКЦИИ, И ЗАТЕМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ КУБЫ ОДИН ЗА ОДНИМ.
ВИДЫ РЕАКЦИИ
• ЗАЩИТА
• УКЛОНЕНИЕ
БРОШЕННЫЕ ВАМИ "КУБЫ РЕАКЦИИ" ТРАТЯТСЯ В СЧЕТ ЗАЯВЛЕННОЙ РЕАКЦИИ
ЕСЛИ БЫ У МЕНЯ ОСТАЛИСЬ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ", Я БЫ СМОГ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ РЕАКЦИЮ...
НА УКЛОНЕНИЕ!
НА ЗАЩИТУ!
В ОТЛИЧИИ ОТ "ПРОЦЕССА ДЕЙСТВИЯ", ИЗ ЗА ТОГО, ЧТО ИСПОЛЬЗУЯ РЕАКЦИЮ МЫ ЗАЯВЛЯЕМ ВИД ДЕЙСТВИЯ ДО БРОСКА, МЫ МОЖЕМ ПРОВАЛИТЬСЯ ПОЛУЧИВ НЕДОСТАТОЧНОЕ ЗНАЧЕНИЕ
ОЙ, ЗАЩИТА ПРОВАЛИЛАСЬ...

Прочие реакции

Цена: зависит от реакции.

В случае PC, прочими процессами реакции являются навыки с пометкой [Реакция], их цены и условия использования указаны в описании конкретных навыков. В случае противников, их прочие процессы реакции записаны в их статблоках.

Если тот или иной процесс действия наносит противнику [физический] или [магический] урон, противник получает право на реакцию, чтобы защититься или увернуться от этого действия.

Процесс завершения боя

Когда бой завершен, выполняются процессы [Получение душ] и [Получение добычи].

Получение душ

После завершения боя, каждый выживший PC получает количество душ указанное в статблоках побежденных противников.

Каждый PC получает полное количество душ, души не нужно делить между PC.

Получение добычи

Если вам повезёт, вы также можете получить [Добычу] с побежденных врагов. Для этого PC могут выполнить активную проверку удачи для каждого типа побежденного противника (“тип противника” – противники с одинаковым названием и уровнем). Сложность проверки указана в статблоках побежденных противников. PC участвующие в активной проверки должны объявить об этом до броска кубов.

Если один из PC удачно пройдет проверку, вы можете получить одну [Добычу] с типа побежденных врагов. Если два или более PC удачно пройдут проверку, вы получите только одну [Добычу] с типа побежденных врагов, даже если врагов этого типа было несколько.

После успешной проверки удачи, один из игроков должен бросить 1D, для определения полученного предмета.

Процесс повреждения

Чтобы определить сколько HP в результате атаки потеряет защищающаяся сторона, [Повреждение] атакующей стороны сравнивается с [Очки защиты + модификатор уровня] защищающейся стороны. Количество потерянных HP увеличивается за каждые 10 единиц повреждения. Количество потерянных HP в зависимости от полученного повреждения показано в таблице ниже.

Физическое и магическое повреждение

Для сопротивления этим видам повреждения используется соответствующий типа защиты. В остальном они работают идентично.

Таблица повреждения

Количество повреждения (Очки защиты + модификатор уровня = DF)	Потеря HP
[0] ~ [DF]	Нет
[DF + 1] ~ [DF + 10]	1
[DF + 11] ~ [DF + 20]	2
[DF + 21] ~ [DF + 30]	3
[DF + 31] ~ [DF + 40]	4
[DF +41] ~ [DF + 50]	5
[DF + 51] ~ [DF + 60]	6
[DF + 61] и выше	7

Сопротивление к (X):~ / Слабость к (X):~

Эти термины обозначают уменьшение и увеличение потери HP от каких либо [Свойств].

(X) – обозначает какое либо [Свойство], например (Огонь) или (Холод). [~] заменяется числом.

В случае если персонаж с [Сопротивлением к (X): 1] теряет HP от повреждения нанесенного [Свойством] (X), он уменьшает потерянные HP на 1. В случае если персонаж с [Слабость к (X): 1] теряет HP от повреждения нанесенного [Свойством] (X), он увеличивает потерянные HP на 1. (Если вы уменьшили потерю HP до 0 с помощью [Защиты] или другим способом, этот эффект не наступает).

Таким образом HP могут быть уменьшены больше чем на 7 (что является пределом для таблицы повреждения).

В некоторых случаях персонаж может одновременно иметь [Слабость к (X):~] и [Сопротивление к (X):~], в этом случае примите [Слабость] за [+1] к потери HP, а [Сопротивление] за [-1] и посчитайте итоговое значение, которое будет применяться к потере HP.

Внезапная атака

Если вы смогли застать противника врасплох и атаковали его – это называется [Внезапная атака].

[Внезапная атака] происходит в первом ходе боя. [Внезапная атака] это очень редкое явление и как правило случается только когда это указано в сценарие.

Атакующая сторона проходит проверку инициативы и действую как обычно. Атакованная сторона не проходит проверку инициативы, не может действовать во время хода и не получат [Кубы реакции].

Использование удачи

PC имеют запас ресурса [Удачи] используемый для перебрасывания кубов.

Максимальное и текущее значение удачи

Максимальное значение удачи равно полному значению характеристики [Удача]. Когда вы используете удачу чтобы перебросить кубы, вы уменьшаете текущее значение удачи на количество переброшенных кубов.

Текущее значение удачи может быть уменьшено ниже 0 (обычно не ниже -5).

Вы можете использовать [Удачу] для переброски кубов, только если ваше текущее значение удачи равно [1] или больше.

Вы можете восстановить удачу до максимального значения воспользовавшись [Костром]. [Борьба за инициативу] (одинаковое значение инициативы) также восстанавливает 1 очко удачи.

Переброска кубов

Игрок может использовать [Удачу] для переброски кубов в следующих ситуациях:

- Активное действие.
- Определение инициативы.
- Кубы действия.
- Кубы реакции.
- Кубы переброшенные с помощью [Удачи].

Использование навыков

Навыки представляют собой специальные способности, такие как [Магия] и [Боевые техники] из оригинальной видеоигры.

Навыки могут использовать правила отличающиеся от базовых правил процессов. В случае расхождения правил, процесс определяющийся навыком получает приоритет над базовым процессом правил.

Тайминг

Навыки должны быть использованы в определенный момент игры. Всего существует 4 вида таких момента (тайминга): [Действие], [Реакция], [Триггер], [Пассивный]. В небоевой ситуации навыки могут быть использовано в любой момент, кроме момента активной проверки.

Цена использования навыков

Навыки имеют цену которую нужно заплатить для их активации, например уменьшить текущие HP или FP. Если вы не можете заплатить цену – вы не можете активировать навык.

Специальные условия использования навыков

Некоторые навыки имеют [Условия использования], которые требуют экипировать определенный предмет. Такие навыки могут иметь специальные процедуры в зависимости от экипированного предмета.

Экипировка и время действия навыков

Некоторые навыки требуют экипировки определенных предметов, обычно определенный тип оружия или щита. Если после активации навыка вы смените необходимое оружие или щит на другой тип – эффект навыка пропадет.

Души

Души могут использованы для повышения уровня и покупки предметов.

Персонажи получаю души за победы над врагами, во время определенных моментов во время сценария, используя [осколки души], а также за продажу предметов.

Подготовка предметов

Предметы могут находится в двух состояниях [Подготовлен] и [Экипирован]. Предметы записанные на листе персонажа находятся в [Подготовленном] состоянии. Другими словами, если вы хотите использовать свои вещи, то вы должны записать их в соответствующие колонки на листе персонажа.

[Экипирован] – означает что вы готовы использовать эту вещь в бою. Для оружия и щитов, вы должны выбрать какие из них будут [Экипированы] для применения в бою. Остальные предметы автоматически становятся [Экипированы] когда вы используете их.

Вещи записанные в поле для заметок считаются не [Подготовленными] и не [Экипированным].

Вес предметов

[Подготовленные] и [Экипированные] предметы имеют вес (кроме колец и потребляемых предметов). Вещи записанные в поле для заметок не учитываются в подсчете веса. Общий вес предметов влияет на цену [Уклонения].

Смена предметов в экипировке

Вещи записанные в поле для заметок не могут быть использованы в бою. Если вы хотите использовать их – поменяйте их во время безопасной ситуации, когда не происходит никаких проверок.

[Хват] оружия и щитов

Оружие и щиты могут удерживаться двумя способами: [Одноручный] и [Двуручный] [Хват].

Может ли то или иное оружие использоваться в одной руке, в двух, или и так и так – указано в информации о оружие. щиты и каталисты (предмет для использования магии) всегда используются в одной руке.

Кольца

PC может экипировать до 3-х колец одновременно.

Расходуемые предметы

PC может экипировать до 3-х расходуемых предметов одновременно. Расходуемые предметы имеют значение [Набора], представляющие максимальное количество использований. После каждого использование это значение уменьшается на 1. Когда значение достигнет 0 – расходуемый предмет будет потерян.

Прочие правила

Дополнительные правила не упомянутые ранее.

Дубликаты одинаковых эффектов

Эффекты предметов, навыков, специальных способностей и т.п. с одинаковым названием не могут быть наложены дважды на одного персонажа.

Однако, в отличие от оригинальной видеоигры, вы можете наложить дополнительное [Свойство] повреждение на оружие которое уже имеет другое [Свойство] повреждение

Правила для использования магии

Персонаж использующий волшебство, чудеса или пиромантию должен экипировать соответствующий каталист. Необходимый тип каталиста указан в описании используемого навыка.

Магические эффекты могут упоминать [Силу волшебства / чудес / пиромантии]. Эти показатели зависят от следующих характеристик:

Сила волшебства = интеллект.

Сила чудес = верва.

Сила пиромантии = (интеллект + вера) / 2.

Храм огня

Хранительница огня..... 65
Служанка при храме 81
Кузнец Андрэ 99
Лудлет Курляндский..... 100

Хранительница огня

Хранительница огня всегда находится в храме огня и готова помочь персонажам. Её основная функция это повышение уровня PC.

Повышение уровня

Чтобы повысить уровень вы должны заплатить [Новое значение уровня * 100] душ. Использованные на поднятие уровня души исчезают. Вы можете повысить уровень сколько угодно раз за один раз, до тех пор пока у вас хватает на это душ.

Запишите значение своего нового уровня в графу “Уровень” на листе персонажа и пересчитайте модификатор уровня (Уровень / 4, округляется вниз). Также пересчитайте значения зависящие от модификатора уровня.

Каждое повышение уровня увеличивает одну произвольно выбранную характеристику на 1. Полученные с повышением уровня бонус вписывается в графу “Значение роста”. Не забудьте пересчитать итоговое значение и значение модификатора характеристики.

Каждый раз когда уровень достигает числа кратного 5, персонаж получает дополнительный навык, либо может получить второй ранг уже имеющегося навыка. PC должен соответствовать требованиям для получения выбранного навыка.

Вы можете найти таблицу с необходимым количеством душ для повышения уровня сразу после списка навыков.

Оружейные навыки

Оружейные навыки в основном применяются в бою, использую особенности различного оружия. Тот кто овладеет этими навыками, сможет победить даже самого могучего врага.

Удар в спину

Тип: Действие
Цена: 3 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано оружие, за исключение [оружия дальнего боя]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [100 физического повреждения].
- Враг не может защититься или увернуться от этого эффекта.
- Повышение ранга: FP больше не тратиться.

Наступление

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Двуручным хватом

экипирован [Двуручный меч] или [Гигантские меч]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит всем врагам находящимся в зоне схватки [1 hit - 20] повреждения экипированным оружием.
- В случае если цена была заплачена зоро из кубов со значениями [5/5] или [6/6] - наносит [2 hit - 20] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP

Стойка

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [прямой меч]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки повреждение эквивалентное 2 ударам экипированным оружием
- Враг не может защититься от этого эффекта.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP

Натиск

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипировано [Копьё] двуручным хватом.
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [1 hit] повреждения экипированным оружием.
- При уплате дополнительной цены в 2FP - наносит не [1 hit], а [3 hit] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP (дополнительная цена не меняется)

Укол

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Колющий меч].
Зона использования: Зона схватки

- Уменьшает здоровье 1 врага находящегося в зоне схватки на [2 HP].
- Враг не может защититься от этого эффекта.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро).

Охота за головами

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирована [Коса] двуручным хватом.
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [1 hit] повреждения экипированным оружием.
- В случае если цена была заплачена зоро из кубов со значениями [5/5] или [6/6] - наносит [3 hit] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Круговой покос

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирована [Алебарда] двуручным хватом.
Зона использования: Зона схватки

- Наносит всем врагам находящимся в зоне схватки [1 hit - 20] повреждения экипированным оружием.
- Вы можете заплатить дополнительную цену: 2 куба (зоро) и нанести не [1 hit - 20], а [2 hit - 20] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Иайдо

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирована [Катана] двуручным хватом.
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [2 hit] повреждения экипированным оружием.
- В случае если атакованный противник ещё не ходил в этом ходу - наносит [3 hit] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Сокрушительный удар

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирована [Кнут].
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 врагу находящемуся в зоне схватки [1 hit] повреждения экипированным оружием.
- В случае если противник защищается от этой атаки - его число защиты аннулируется.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Захват

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирована [Арбалет]
Зона использования: Зона схватки

- Уменьшает количество использований защиты на 1 для 1 врага находящегося в зоне схватки.
- Повышение ранга: цена уменьшена до: 2 куба (зоро).

Мощный выстрел

Тип: Действие
Цена: 2 куба (зоро) + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Лук]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки повреждение равное 2 hit экипированного оружия.
- Противник не может защищаться от этого эффекта.
Повышение ранга: Цена уменьшается до: 2 куба (зоро) + 1 FP.

Круговая атака

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Изогнутый меч] или [Изогнутый двуручный меч]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода уменьшает цену атак пользователя использующих [Изогнутый меч] и [Изогнутый двуручный меч] на [-1].
Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.

Быстрый шаг

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Короткий меч]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода цена уворота уменьшается на [-1].
- До конца хода атаки и навыки с использованием [Короткого меча] получают +1 hit (пример: 1 hit становится 2 hit).
Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.

Терпение

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Молот / большой молот]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца раунда уменьшает количество HP теряемое пользователем при получении физического урона на 1.
Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Боевой клич

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: нет
Условия использования: Экипирован [Топор / большой топор]
Зона использования: Зона схватки

- До конца хода пользователь получает [Стоимость атаки + 2] для [Топор / большой топор], повреждение наносимое этим оружием увеличивается на эквивалент 1 hit.
Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Парирование
Тип: Триггер
Цена: нет
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Может быть использовано, когда защищаясь от физического повреждения, после объявления защиты, используя [малый щит / средний щит], пользователь выбросил [2 куба (зоро)] на кубах реакции.
- Стоимость защиты может быть изменена на эти [2 куба (зоро)]. Если вы изменили стоимость защиты, эта защита получает +5 к числу защиты (физический).
- Повышение ранга: После того как выполнение защиты с помощью этого навыка завершено, пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.

Покосить

Тип: Действие
Цена: [12] + 2 FP
Условия получения: нет
Условия использования: Двуручных хватом экипировано [Двуручное оружие] или [Огромное оружие]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит всем врагам находящимся в зоне схватки [1 hit - 20] повреждения экипированным оружием.
- Повышение ранга: Цена становится: [12] + 1 FP.

Навыки волшебства

Волшебство это тип магии применяемый с использованием волшебных палочек и прочих магических катализтов. Отличительной чертой многих волшебных заклинаний является их связь с душами.

Дополнительная строка

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: нет
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона
- До конца хода увеличивает [Мощь волшебства] пользователя на [+5].
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Стрела души

Тип: Действие
Цена: [4] + 2 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 30 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 35 + сила волшебства].

Тяжелая стрела души

Тип: Действие
Цена: [5] + 3 FP
Условия получения: Интеллект 13
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 40 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 45 + сила волшебства].

Двуручный меч душ

Тип: Действие
Цена: [7] + 3 FP
Условия получения: Интеллект 22
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит всем противнику находящимся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 10 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 15 + сила волшебства].

Копье души

Тип: Действие
Цена: [7] + 4 FP
Условия получения: Интеллект 32
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 60 + сила волшебства].
- Повышение ранга: Повреждение увеличивается до: [Магическое повреждение (магия): 65 + сила волшебства].

Волшебное оружие

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Интеллект 32
Условия использования: Экипирован [Катализт волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца хода 1 оружие пользователя, записанное в колонке [Оружие и щиты], получает 2 следующих эффекта. Однако, если оружие

уже имеет [Свойство повреждения], оно не получит эффектов.
Эффект 1: Повреждение нанесенное этим оружием получает [Свойство повреждения: (магия)].
Эффект 2: Атакующие навыки и атаки нанесенные этим оружием получают [+1 hit].
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Дротик Фаррона

Тип: Действие
Цена: [3]п + 1 FP
Условия получения: Интеллект 8
Условия использования: Экипирован [Каталист волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 20 + модификатор интеллекта].
- Этот навыком может быть использован несколько раз подряд для увеличения показателя [hit], так же как действие «продолжение атаки» во время атаки оружием. Цена каждой следующей атаки увеличивается на 1 по сравнению с предыдущей, так же как в действие «продолжение атаки» (Каждая атака так же требует затраты 1 FP).
- Повышение ранга: Если этот навык был использован несколько раз подряд для выполнения серии атак, последняя атака в серии не требует траты FP.

Шпион

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Каталист волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До тех пор пока пользователь находится в текущей локации, цена действия [Движение в зону] уменьшается до [1 куб].
- Этот навык может быть использован в неboевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия). В этом случае навык остается активен до тех пор пока пользователь находится в текущей локации.
- На время действия навыка пользователь получает бонус [+3] к проверкам действия [Ловкости]
- На время действия навыка пользователь уменьшает повреждение от падений, например из за событий.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Волшебный щит

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Интеллект 10
Условия использования: Экипирован [Каталист волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона
- До конца хода 1 экипированный щит пользователя увеличивает физическое и магическое число защиты на [+3].
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Наводящийся сгусток души

Тип: Действие
Цена: [3] + 4 FP
Условия получения: Интеллект 20
Условия использования: Экипирован [Каталист волшебства]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До тех пор пока пользователь находится в текущей локации, над его головой появляется 3 сгустка души.
- На время действия навыка пользователь может по своему желанию использовать сгустки с таймингом [Действие] или [Реакция].
- Использование с таймингом [Действие] наносит 1 противнику в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 0 + сила волшебства].

- Использование с таймингом [Реакция] позволяет использовать сгустки вместо защиты или уворота. Потратьте любое желаемое количество сгустков и количество кубов реакции равное количеству потраченных сгустков, чтобы уменьшить потерю HP пользователя на количество потраченных сгустков.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
- Повышение ранга: появляется 4 сгустка души.

Навыки пиромантии

Пиромантия это тип огненной магии применяемый с использованием катализтов пиромантии. Огненные заклинания пиромантии в основном используются в бою.

Воспламенение

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Катализт пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 противнику в зоне схватки [Магический урон (огонь): 10 + мощь пиромантии].
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 куб + 1 FP.

Мощное воспламенение

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Катализт пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 противнику в зоне схватки [Магический урон (огонь): 20 + мощь пиромантии].
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Цена становится: 1 куб + 2 FP.

Огненный шар

Тип: Действие
Цена: 2 куба + 3 FP
Условия получения: Интеллект: 6 / вера: 6
Условия использования: Экипирован [Катализт пиромантии]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Наносит всем противникам в зоне схватки [Магический урон (огонь): 5 + мощь пиромантии].
- Если цена была заплачена 2 кубами (зоро), повреждение увеличивается на [+5].
- Повышение ранга: повреждение становится: [Магический урон (огонь): 10 + мощь пиромантии].

Мгновенный пот

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Интеллект 6 / вера 6
Условия использования: Экипирован [Катализт пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- До конца боя пользователь получает [Сопротивление (Огонь): 2].
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Огненная струя

Тип: Действие
Цена: [3]п + 1 FP
Условия получения: Интеллект 6
Условия использования: Экипирован [Катализт пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Наносит 1 противнику находящемуся в зоне схватки [Магическое повреждение (магия): 10 + модификатор интеллекта + модификатор веры].
- Этот навыком может быть использован несколько раз подряд для увеличения показателя [hit], так же как действие «продолжение атаки» во время атаки оружием. Цена каждой следующей атаки увеличивается на 1 по сравнению с предыдущей, так же как в действие «продолжение атаки» (Каждая атака так же требует затраты 1 FP).
- Повышение ранга: Если этот навык был использован несколько раз подряд для выполнения серии атак, последняя атака в серии не требует траты FP.

Навыки чудес

Чудеса это тип магии применяемый с использованием каталистов чудес, таких как талисманы или ритуальный колокольчик. Чудеса лечат раны и защищают союзников, они незаменимы в сложных приключениях.

Молитва благословения

Тип: Действие
Цена: 1 куб + 1 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя максимальное количество HP пользователя увеличивается на 2.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Лечение

Тип: Действие
Цена: [8] + 3 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 3 HP. Если [Мощь чудес] выше или равна 25, то дополнительно восстанавливается 1 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
Повышение ранга: Когда этот навык используется в зоне схватки, его целью могут стать все союзники (включая пользователя). В таком случае, восстанавливаемые HP уменьшаются на 1.

Помощь в лечении

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Нет
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 2 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Восполнение

Тип: Действие
Цена: [3] + 4 FP
Условия получения: Вера 15
Условия использования: Экипирован [Молот / большой молот]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя, в конце каждого хода пользователь восстанавливает 2 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия). В небоевой ситуации пользователь восстанавливает 10 HP.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Среднее лечение

Тип: Действие
Цена: [9] + 4 FP
Условия получения: Вера 15
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь восстанавливает 4 HP. Если [Мощь чудес] выше или равна 30, то дополнительно восстанавливается 1 HP.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
Повышение ранга: Когда этот навык используется в зоне схватки, его целью могут стать

все союзники (включая пользователя). В таком случае, восстанавливаемые HP уменьшаются на 1.

Магический барьер

Тип: Действие
Цена: [3] + 2 FP
Условия получения: Вера 15
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя уменьшает потерю HP пользователя от получения магического повреждения на 2.
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Благословенное оружие

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Вера 15
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя 1 оружие экипированное пользователем получает эффект: [Атаки и оружейные навыки нанесшие противнику 3 HP или больше повреждения восстанавливают 1 HP пользователю оружия].
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Слезы отрицания

Тип: Действие
Цена: [10] + 7 FP
Условия получения: Вера 15
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- В случае если у пользователя 2 или больше HP, и потеря HP уменьшает его HP до 0 или ниже, пользователь не умирает, а остается жив с 1 HP.
- Этот эффект работает до тех пор пока пользователь не переместится в [Храм огня] или не будет спасен от смерти эффектом этого навыка.
- Этот навык может быть использован в небоевой ситуации (даже перед броском кубов во время проверки действия).
- Повышение ранга: Если этот навык применен в зоне схватки, целью может стать не пользователь, а 1 союзник.

Утешительные слезы

Тип: Действие
Цена: [3] + 1 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца боя пользователь и один союзник находящийся в зоне схватки получают [Сопротивление (Яд / Кровотечение / Холод): 1]
- Повышение ранга: Нет.

Возвращение

Тип: Действие
Цена: 5 FP
Условия получения: Вера 18
Условия использования: Экипирован [Каталист чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Этот навык нельзя использовать во время боя.
- Пользователь и все союзники моментально перемещаются к [Костру] находящемуся на расстоянии в пределах 3 локаций. Это перемещение не вызывает бросок кубов злобы и не накапливает отметки злобы.
- Повышение ранга: больше не требует FP для использования.

Сила

Тип: Действие
Цена: [5] + 2 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [Катализт чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Этот навык нельзя использовать если на поле боя больше не осталось безопасных зон. Использование этого навыка поглощает 1 безопасную зону.
- Заставляет 1 противника находящегося в зоне схватки переместиться в безопасную зону. Этот противник не может совершать действия во время этого хода.
- Этот эффект не работает на противников классифицированных как [Сильный противник] или [Босс сценария].
- Повышение ранга: Цена уменьшается до: [5] + 1 FP.

Прочие навыки

Навыки не требующие использования боевых искусств или магии. В приключениях где смерть всегда идет по пятам, эти навыки могут спасти вашу жизнь.

Увеличение HP
Тип: Пассивный
Цена: Нет
Условия получения: Уровень 20
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Увеличивает максимальные HP на 1.
- Повышение ранга: Нет.

Выпить залпом

Тип: Триггер
Цена: Нет
Условия получения: Уровень 20
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Во время использования [Фляги с эстусом] или [Пепельной фляги с эстусом], пользователь может потратить 1 дополнительное использование фляги чтобы получить двойной эффект.
- Однако, этот навык не дает возможность комбинировать использование [Фляги с эстусом] и [Пепельной фляги с эстусом].
- Повышение ранга: Нет.

Останки бессмертия

Тип: Триггер
Цена: 2 FP
Условия получения: Уровень 20
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Во время использования [Фляги с эстусом] увеличивает восстановление HP на 2.
- Если используется в комбинации с навыком [Выпить залпом], то эффект применяется к каждому использованию [Фляги с эстусом], т.е. увеличивает восстановление HP на 4.
- Повышение ранга: Нет.

Счастливая звезда

Тип: Пассивный
Цена: Нет
Условия получения: Уровень 20
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Увеличивает максимальные очки удачи на 2.
- Если во время переброски куба с помощью удачи, куб выпадает на [6] - очко удачи не расходуется.
- Повышение ранга: Нет.

Рефлексы

Тип: Пассивный
Цена: Нет
Условия получения: Уровень 20
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Во время проверки действия использующей [Ученость] или [Ловкость], пользователь может бросить 3 куба и выбрать 2 из них для использования в результате проверки.
- Повышение ранга: Нет.

Классовые навыки

Телохранитель

Тип: Триггер
Цена: 3 FP
Условия получения: Рыцарь
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда 1 союзник получает повреждение от [атаки против одного противника].
- Пользователь получает повреждение вместо союзника.
- От этого повреждения можно защищаться, но от него нельзя увернуться.
- Повышение ранга: цена уменьшена до 2 FP

Маневрирование

Тип: Триггер
Цена: 2 FP
Условия получения: Наемник
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть применено когда пользователь бросил кубы для проверки инициативы.
Повышение ранга: Цена уменьшается до: 1 FP.
- Значение инициативы пользователя увеличивается на [+2].
- Этот эффект может быть использован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Пользователь может заплатить 3 FP и увеличить значение инициативы на [+3].

Путь крови

Тип: Триггер
Цена: 1 FP
Условия получения: Воин
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда пользователь наносит врагу 1 HP или больше повреждения атакой.
- Пользователь восстанавливает 1 HP.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: Вы можете увеличить восстановления HP до 2, если заплатите 2 FP во время активации навыка.

Фаланга

Тип: Глашатай
Цена: 1 FP
Условия получения: Вера 12
Условия использования: Экипирован [малый щит / средний щит / большой щит]
Зона использования: Зона схватки

- Может быть применим когда пользователь получил право действие и уже потратил 1 или больше кубов выносливости.
- Пользователь восстанавливает 1 куб выносливости.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: может быть использовано без щита.

Мастер предметов

Тип: Триггер
Цена: 1 FP
Условия получения: Вор
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Когда персонаж использует действие с предметами из категории: метательный нож / метательная бомба / смола возможны следующие эффекты.
- Метательный нож: дает эффект “дополнительно уменьшает значение инициативы на [-2]”.
- Метательная бомба: “Повреждение +5”
Повышение ранга: использование смолы больше не требует затраты [Кубов действия].

Финт

Тип: Действие
Цена: 1 FP
Условия получения: Убийца
Условия использования: Нет
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- Пользователь выбирает 1 из своих кубов действия, его значение увеличивается на [+2].
- Если таким образом значение кубы возросло до [7] или больше, считайте его как [6].
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
- Повышение ранга: во время использования цена может быть увеличена до 2 FP, в этом случае значение выбранного куба увеличиться на [+3].

Ментальная концентрация

Тип: Триггер
Цена: Нет
Условия получения: Чародей
Условия использования: Нет
Зона использования: -

- Может быть использована 1 раз после завершения боя.
- Пользователь восстанавливает 1 FP.
- Повышение ранга: Пользователь восстанавливает 2 FP.

Высасывание души

Тип: Триггер
Цена: 1 FP
Условия получения: Пиромант
Условия использования: Экипирован [Катализ пиромантии]
Зона использования: Зона схватки

- Может быть использовано когда пользователь наносит врагу 1 HP или больше повреждения с помощью [Пиромантии].
- Пользователь восстанавливает 1 HP.
- Этот эффект может быть активирован только 1 раз за ход.
Повышение ранга: Вы можете увеличить восстановления HP до 2, если заплатите 2 FP во время активации навыка.

Послушная молитва

Тип: Действие
Цена: 2 FP
Условия получения: Клирик
Условия использования: Экипирован [Катализ чудес]
Зона использования: Зона схватки / безопасная зона

- До конца хода пользователь может творить [Чудеса], даже если он не экипирован [Катализом чудес] (Катализ все еще должен быть записан в колонке оружия и щитов).
Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Мастер уворота

Тип: Триггер
Цена: 2 FP
Условия получения: Нищий
Условия использования: [Легкий или средний] вес экипировки
Зона использования: Зона схватки

- Когда пользователь объявляет [Уворот], цена этого уворота может быть изменена на [2 куба (зоро)], (т.е. цену можно заменить на зоро).
- Повышение ранга: Цена становится: 1 FP.

Таблица повышения уровня (1-10)

Текущий уровень

Новый уровень

レベル	現在1	現在2	現在3	現在4	現在5	現在6	現在7	現在8	現在9	現在10
目標2	200	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標3	500	300	——	——	——	——	——	——	——	——
目標4	900	700	400	——	——	——	——	——	——	——
目標5	1400	1200	900	500	——	——	——	——	——	——
目標6	2000	1800	1500	1100	600	——	——	——	——	——
目標7	2700	2500	2200	1800	1300	700	——	——	——	——
目標8	3500	3300	3000	2600	2100	1500	800	——	——	——
目標9	4400	4200	3900	3500	3000	2400	1700	900	——	——
目標10	5400	5200	4900	4500	4000	3400	2700	1900	1000	——
目標11	6500	6300	6000	5600	5100	4500	3800	3000	2100	1100
目標12	7700	7500	7200	6800	6300	5700	5000	4200	3300	2300
目標13	9000	8800	8500	8100	7600	7000	6300	5500	4600	3600
目標14	10400	10200	9900	9500	9000	8400	7700	6900	6000	5000
目標15	11900	11700	11400	11000	10500	9900	9200	8400	7500	6500
目標16	13500	13300	13000	12600	12100	11500	10800	10000	9100	8100
目標17	15200	15000	14700	14300	13800	13200	12500	11700	10800	9800
目標18	17000	16800	16500	16100	15600	15000	14300	13500	12600	11600
目標19	18900	18700	18400	18000	17500	16900	16200	15400	14500	13500
目標20	20900	20700	20400	20000	19500	18900	18200	17400	16500	15500
目標21	23000	22800	22500	22100	21600	21000	20300	19500	18600	17600
目標22	25200	25000	24700	24300	23800	23200	22500	21700	20800	19800
目標23	27500	27300	27000	26600	26100	25500	24800	24000	23100	22100
目標24	29900	29700	29400	29000	28500	27900	27200	26400	25500	24500
目標25	32400	32200	31900	31500	31000	30400	29700	28900	28000	27000
目標26	35000	34800	34500	34100	33600	33000	32300	31500	30600	29600
目標27	37700	37500	37200	36800	36300	35700	35000	34200	33300	32300
目標28	40500	40300	40000	39600	39100	38500	37800	37000	36100	35100
目標29	43400	43200	42900	42500	42000	41400	40700	39900	39000	38000
目標30	46400	46200	45900	45500	45000	44400	43700	42900	42000	41000
目標31	49500	49300	49000	48600	48100	47500	46800	46000	45100	44100
目標32	52700	52500	52200	51800	51300	50700	50000	49200	48300	47300
目標33	56000	55800	55500	55100	54600	54000	53300	52500	51600	50600
目標34	59400	59200	58900	58500	58000	57400	56700	55900	55000	54000
目標35	62900	62700	62400	62000	61500	60900	60200	59400	58500	57500
目標36	66500	66300	66000	65600	65100	64500	63800	63000	62100	61100
目標37	70200	70000	69700	69300	68800	68200	67500	66700	65800	64800
目標38	74000	73800	73500	73100	72600	72000	71300	70500	69600	68600
目標39	77900	77700	77400	77000	76500	75900	75200	74400	73500	72500
目標40	81900	81700	81400	81000	80500	79900	79200	78400	77500	76500

Таблица повышения уровня (11-20)

Текущий уровень

Новый уровень

レベル	現在11	現在12	現在13	現在14	現在15	現在16	現在17	現在18	現在19	現在20
目標2	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標3	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標4	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標5	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標6	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標7	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標8	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標9	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標10	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標11	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標12	1200	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標13	2500	1300	——	——	——	——	——	——	——	——
目標14	3900	2700	1400	——	——	——	——	——	——	——
目標15	5400	4200	2900	1500	——	——	——	——	——	——
目標16	7000	5800	4500	3100	1600	——	——	——	——	——
目標17	8700	7500	6200	4800	3300	1700	——	——	——	——
目標18	10500	9300	8000	6600	5100	3500	1800	——	——	——
目標19	12400	11200	9900	8500	7000	5400	3700	1900	——	——
目標20	14400	13200	11900	10500	9000	7400	5700	3900	2000	——
目標21	16500	15300	14000	12600	11100	9500	7800	6000	4100	2100
目標22	18700	17500	16200	14800	13300	11700	10000	8200	6300	4300
目標23	21000	19800	18500	17100	15600	14000	12300	10500	8600	6600
目標24	23400	22200	20900	19500	18000	16400	14700	12900	11000	9000
目標25	25900	24700	23400	22000	20500	18900	17200	15400	13500	11500
目標26	28500	27300	26000	24600	23100	21500	19800	18000	16100	14100
目標27	31200	30000	28700	27300	25800	24200	22500	20700	18800	16800
目標28	34000	32800	31500	30100	28600	27000	25300	23500	21600	19600
目標29	36900	35700	34400	33000	31500	29900	28200	26400	24500	22500
目標30	39900	38700	37400	36000	34500	32900	31200	29400	27500	25500
目標31	43000	41800	40500	39100	37600	36000	34300	32500	30600	28600
目標32	46200	45000	43700	42300	40800	39200	37500	35700	33800	31800
目標33	49500	48300	47000	45600	44100	42500	40800	39000	37100	35100
目標34	52900	51700	50400	49000	47500	45900	44200	42400	40500	38500
目標35	56400	55200	53900	52500	51000	49400	47700	45900	44000	42000
目標36	60000	58800	57500	56100	54600	53000	51300	49500	47600	45600
目標37	63700	62500	61200	59800	58300	56700	55000	53200	51300	49300
目標38	67500	66300	65000	63600	62100	60500	58800	57000	55100	53100
目標39	71400	70200	68900	67500	66000	64400	62700	60900	59000	57000
目標40	75400	74200	72900	71500	70000	68400	66700	64900	63000	61000

Таблица повышения уровня (21-40)

Текущий уровень

レベル	現在21	現在22	現在23	現在24	現在25	現在26	現在27	現在28	現在29	現在30
目標22	2200	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標23	4500	2300	——	——	——	——	——	——	——	——
目標24	6900	4700	2400	——	——	——	——	——	——	——
目標25	9400	7200	4900	2500	——	——	——	——	——	——
目標26	12000	9800	7500	5100	2600	——	——	——	——	——
目標27	14700	12500	10200	7800	5300	2700	——	——	——	——
目標28	17500	15300	13000	10600	8100	5500	2800	——	——	——
目標29	20400	18200	15900	13500	11000	8400	5700	2900	——	——
目標30	23400	21200	18900	16500	14000	11400	8700	5900	3000	——
目標31	26500	24300	22000	19600	17100	14500	11800	9000	6100	3100
目標32	29700	27500	25200	22800	20300	17700	15000	12200	9300	6300
目標33	33000	30800	28500	26100	23600	21000	18300	15500	12600	9600
目標34	36400	34200	31900	29500	27000	24400	21700	18900	16000	13000
目標35	39900	37700	35400	33000	30500	27900	25200	22400	19500	16500
目標36	43500	41300	39000	36600	34100	31500	28800	26000	23100	20100
目標37	47200	45000	42700	40300	37800	35200	32500	29700	26800	23800
目標38	51000	48800	46500	44100	41600	39000	36300	33500	30600	27600
目標39	54900	52700	50400	48000	45500	42900	40200	37400	34500	31500
目標40	58900	56700	54400	52000	49500	46900	44200	41400	38500	35500

Новый уровень

レベル	現在31	現在32	現在33	現在34	現在35	現在36	現在37	現在38	現在39
目標22	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標23	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標24	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標25	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標26	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標27	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標28	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標29	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標30	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標31	——	——	——	——	——	——	——	——	——
目標32	3200	——	——	——	——	——	——	——	——
目標33	6500	3300	——	——	——	——	——	——	——
目標34	9900	6700	3400	——	——	——	——	——	——
目標35	13400	10200	6900	3500	——	——	——	——	——
目標36	17000	13800	10500	7100	3600	——	——	——	——
目標37	20700	17500	14200	10800	7300	3700	——	——	——
目標38	24500	21300	18000	14600	11100	7500	3800	——	——
目標39	28400	25200	21900	18500	15000	11400	7700	3900	——
目標40	32400	29200	25900	22500	19000	15400	11700	7900	4000

Служанка при храме

Служанка продает оружие, броню и прочие предметы в обмен на души. А так же покупает любые предметы у PC за 10% цены (округлить вниз).

Служанка продает только “Доступные для покупки” предметы. Не доступные для покупки предметы должны быть получены другими методами, например найдены на поверженных врагах или получены во время событий в сценарие.

Доступные для покупки предметы

Используемые предметы

Небесное благословение

Категория: Лекарство
Цена: 5000
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Восстанавливает HP пользователя до максимального значения.

Зеленоцвет

Категория: Лекарство
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает один дополнительный куб выносливость от начала до конца следующего хода (количество кубов может превысить 5).

Комок пурпурного мха

Категория: Лекарство
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Яд): 2] до конца боя.

Комок красного мха

Категория: Лекарство
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Кровоточение): 2] до конца боя.

Пилюля из черных жуков

Категория: Пилюля
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивле-

ние (Тьма): 2] до конца боя.

Пилюля из синих жуков

Категория: Пилюля
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Холод): 2] до конца боя.

Пилюля из зеленых жуков

Категория: Пилюля
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Магия): 2] до конца боя.

Пилюля из красных жуков

Категория: Пилюля
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Огонь): 2] до конца боя.

Пилюля из желтых жуков

Категория: Пилюля
Цена: 500
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Пользователь получает [Сопротивление (Молния): 2] до конца боя.

Метательный нож

Категория: метательный нож
Цена: 500
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки должен перебросить свою инициативу. Новое значение инициативы уменьшается на [-1].
Если цель имеет несколько значений инициативы, пользователь может выбрать 1 из них.
Этот предмет может быть использован из безопасной зоны.

Огненная бомба

Категория: метательная урна
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки получает [Магическое повреждение (огонь): 20].

Черная огненная бомба

Категория: метательная урна
Цена: 500
Набор: 1
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки получает [Магическое повреждение (огонь): 30].

Огненная бомба на веревке

Категория: метательная урна
Цена: 1500
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки получает [Магическое повреждение (огонь): 20]. Этот предмет может быть использован из безопасной зоны.

Черная огненная бомба на веревке

Категория: метательная урна
Цена: 1500
Набор: 1
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки получает [Магическое повреждение (огонь): 30]. Этот предмет может быть использован из безопасной зоны.

Навозный пирог

Категория: метательная урна
Цена: 500
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: Все персонажи находящиеся в зоне схватки (включая союзников, но не пользователя) получают [Магическое повреждение (Яд): 20]. Текущие HP пользователя уменьшаются на 1.

Урна молнии

Категория: метательная урна
Цена: 1500
Набор: 1
Цена использования: 1 куб
Эффект: 1 противник в зоне схватки получает [Магическое повреждение (Молния): 40].

Угольная смола

Категория: смола
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца боя одно экипированное оружие пользователя получает [Свойство повреждения (Огонь)] (Оружия продолжает наносить физическое повреждение). Однако, если оружие уже имеет друге [Свойство повреждения], то предмет не имеет эффекта.

Бледная смола

Категория: смола
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца боя одно экипированное оружие пользователя получает [Свойство повреждения (Магия)] (Оружия продолжает наносить физическое повреждение). Однако, если оружие уже имеет друге [Свойство повреждения], то предмет не имеет эффекта.

Грозовая смола

Категория: смола
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца боя одно экипированное оружие пользователя получает [Свойство повреждения (Молния)] (Оружия продолжает наносить физическое повреждение). Однако, если оружие уже имеет друге [Свойство повреждения], то предмет не имеет эффекта.

Прелая смола

Категория: смола
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца боя одно экипированное оружие пользователя получает [Свойство повреждения (Тьма)] (Оружия продолжает наносить физическое повреждение). Однако, если оружие уже имеет друге [Свойство повреждения], то предмет не имеет эффекта.

Гнилая смола

Категория: смола
Цена: 1000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца боя одно экипированное оружие пользователя получает [Свойство повреждения (Тьма)] (Оружия продолжает наносить физическое повреждение). Однако, если оружие уже имеет друге [Свойство повреждения], то предмет не имеет эффекта.

Красивый череп

Категория: талисман
Цена: 1000
Набор: 1
Цена использования: 1 куб
Эффект: Во время этого хода, 1 противник находящийся в зоне схватки, будет бездействовать во время своего первого действия. Противник уже находившийся под действием этого предмета во время текущего боя, больше не получает этого эффекта.

Ржавая монета

Категория: монета
Цена: 500
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: Применяется сразу после проверки действия использовавшей [Удачу]. Результат проверки [Удачи] увеличивается на [+1].

Ржавая золотая монета

Категория: монета
Цена: 2000
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: Применяется сразу после проверки действия использовавшей [Удачу]. Результат проверки [Удачи] увеличивается на [+3].

Оружие ближнего боя

Кинжал					
Категория	Короткий меч / мал.	Стоимость атаки	[3]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 5. Ловкость 9	Базовая мощь	10 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	300	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	1	Прочее			

Кортик					
Категория	Короткий меч / мал.	Стоимость атаки	[3]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 7. Ловкость 12	Базовая мощь	11 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	1500	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее	Укол: когда противник защищается от атаки этим оружием, его число защиты уменьшается на 1.		

Нож бандита					
Категория	Короткий меч / мал.	Стоимость атаки	[3]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 6. Ловкость 12	Базовая мощь	11 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	1000	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее	Кровоточение: это оружие имеет [Свойство повреждение (Кровоточение)].		

Короткий меч					
Категория	Прямой меч / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 8. Ловкость 10	Базовая мощь	19 / 29	Число защиты (физическое)	1
Цена	600	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее			

Длинный меч					
Категория	Прямой меч / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 10. Ловкость 10	Базовая мощь	20 / 30	Число защиты (физическое)	1
Цена	1000	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее			

Полуторный меч					
Категория	Двуручный меч / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 16. Ловкость 10	Базовая мощь	29 / 44	Число защиты (физическое)	2
Цена	1000	Модификатор мощи	Сила Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	8	Прочее			

Цвайхендер					
Категория	Гигантский меч / бол.	Стоимость атаки	[7]	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 19. Ловкость 11	Базовая мощь	- / 60	Число защиты (физическое)	2
Цена	2000	Модификатор мощи	Сила x2	Число защиты (магическое)	-
Вес	10	Прочее			

Сабля					
Категория	Изогнутый меч / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 7. Ловкость 13	Базовая мощь	20 / 30	Число защиты (физическое)	1
Цена	600	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее			

Рапира					
Категория	Колющий меч / мал.	Стоимость атаки	[4]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 7. Ловкость 12	Базовая мощь	13 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	500	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее			

Скимитары наемника					
Категория	Парные изогнутые мечи / ср.	Стоимость атаки	[5]п / [4]п	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 10. Ловкость 16	Базовая мощь	18 / 28	Число защиты (физическое)	-
Цена	1000	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	5	Прочее	Атака обоими руками: одноручный хват - [Стоимость атаки: [5]п], одноручный хват атакуя двумя мечами - [Стоимость атаки: [4]п]		

Эсток					
Категория	Колющий меч / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 10. Ловкость 12	Базовая мощь	20 / 30	Число защиты (физическое)	2
Цена	800	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее			

Утигатана					
Категория	Катана / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 11. Ловкость 15	Базовая мощь	17 / 27	Число защиты (физическое)	-
Цена	2000	Модификатор мощи	Ловкость х2	Число защиты (магическое)	-
Вес	5	Прочее	Кровоточение: это оружие имеет [Свойство повреждение (Кровоточение)].		

Клевец					
Категория	Молот / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 12. Ловкость 10	Базовая мощь	20 / 30	Число защиты (физическое)	1
Цена	1000	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	1
Вес	4	Прочее	Клевец: Когда вы экипированы этим оружием вы удовлетворяете условия использования навыка [Боевой клич]		

Топорик					
Категория	Топор / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 9. Ловкость 8	Базовая мощь	17 / 29	Число защиты (физическое)	1
Цена	400	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее			

Секира					
Категория	Топор / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 12. Ловкость 8	Базовая мощь	19 / 31	Число защиты (физическое)	1
Цена	1000	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее			

Дубина					
Категория	Молот / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 10	Базовая мощь	15 / 25	Число защиты (физическое)	1
Цена	100	Модификатор мощи	Сила x2	Число защиты (магическое)	1
Вес	3	Прочее			

Палица					
Категория	Молот / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 12. Ловкость 7	Базовая мощь	19 / 29	Число защиты (физическое)	1
Цена	800	Модификатор мощи	Сила x2	Число защиты (магическое)	1
Вес	5	Прочее			

Большой деревянный молот					
Категория	Большие молоты / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[4]
Необходимые характеристики	Сила 18	Базовая мощь	24 / 39	Число защиты (физическое)	2
Цена	1500	Модификатор мощи	Сила x2	Число защиты (магическое)	1
Вес	6	Прочее			

Большая дубина					
Категория	Большие молоты / спец.	Стоимость атаки	[7]	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 20	Базовая мощь	- / 56	Число защиты (физическое)	2
Цена	2000	Модификатор мощи	Сила x3	Число защиты (магическое)	1
Вес	9	Прочее			

Копье					
Категория	Копье / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 11. Ловкость 10	Базовая мощь	19 / 29	Число защиты (физическое)	1
Цена	600	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	1
Вес	4	Прочее			

Крылатое копье					
Категория	Копье / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 12. Ловкость 15	Базовая мощь	22 / 37	Число защиты (физическое)	2
Цена	1000	Модификатор мощи	Сила Ловкость	Число защиты (магическое)	1
Вес	6	Прочее	Быстрая атака: модификатор инициативы [+1] когда экипировано.		

Алебарда					
Категория	Алебарда / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 16. Ловкость 12	Базовая мощь	29 / 42	Число защиты (физическое)	2
Цена	1500	Модификатор мощи	Сила Ловкость	Число защиты (магическое)	1
Вес	8	Прочее			

Коса					
Категория	Алебарда / спец.	Стоимость атаки	[7]	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 17. Ловкость 11	Базовая мощь	- / 57	Число защиты (физическое)	2
Цена	1500	Модификатор мощи	Сила x3	Число защиты (магическое)	1
Вес	11	Прочее			

Большая коса					
Категория	Коса / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 14. Ловкость 14	Базовая мощь	27 / 42	Число защиты (физическое)	2
Цена	1500	Модификатор мощи	Ловкость x2	Число защиты (магическое)	-
Вес	7	Прочее	Кровоточение: это оружие имеет [Свойство повреждение (Кровоточение)].		

Кнут					
Категория	Кнут / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 6. Ловкость 14	Базовая мощь	15 / 25	Число защиты (физическое)	-
Цена	800	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	2	Прочее	Резкий удар: противник не может защищаться от атак и навыков с применением этого оружия.		

Цестус					
Категория	Кулаки / мал.	Стоимость атаки	[3]п / [2]п	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 5. Ловкость 8	Базовая мощь	3 / 8	Число защиты (физическое)	-
Цена	600	Модификатор мощи	Сила Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	1	Прочее	Атака обоими руками: одноручный хват - [Стоимость атаки: [3]п], одноручный хват атакуя двумя кулаками - [Стоимость атаки: [2]п]		

Посох чародея					
Категория	Каталист / мал.	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Интеллект 10	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	1
Цена	500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	1
Вес	2	Прочее	Каталист волшебства: когда экипирован позволяет использовать навыки волшебства		

Пламя пиромантии					
Категория	Каталист / мал.	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	нет	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	-
Цена	1000	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	-
Вес	0	Прочее	Каталист пиромантии: когда экипирован позволяет использовать навыки пиромантии		

Колокольчик жреца					
Категория	Каталист / мал.	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Вера 10	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	-
Цена	500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	-
Вес	1	Прочее	Каталист чудес: когда экипирован позволяет использовать навыки чудес		

Щиты

Баклер					
Категория	Маленький щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 7. Ловкость 13	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	1
Цена	500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	1
Вес	2	Прочее			

Круглый щит с кадуцеем					
Категория	Маленький щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 10	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	2
Цена	800	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	1
Вес	2	Прочее			

Дощатый щит					
Категория	Маленький щит	Стоимость атаки	[4]	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 8	Базовая мощь	15 / -	Число защиты (физическое)	2
Цена	100	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	1
Вес	3	Прочее			

Железный щит					
Категория	Маленький щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 5	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	2
Цена	500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	2
Вес	4	Прочее			

Кожаный щит					
Категория	Маленький щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 7	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	2
Цена	500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	1
Вес	4	Прочее			

Деревянный щит					
Категория	Средний щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[4]
Необходимые характеристики	Сила 8	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	3
Цена	1000	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	-
Вес	4	Прочее			

Круглый щит					
Категория	Средний щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[5]
Необходимые характеристики	Сила 8	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	3
Цена	1000	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	2
Вес	4	Прочее			

Рыцарский щит					
Категория	Средний щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[5]
Необходимые характеристики	Сила 13	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	4
Цена	1000	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	1
Вес	4	Прочее			

Синий деревянный щит					
Категория	Средний щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[4]
Необходимые характеристики	Сила 8	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	2
Цена	800	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	3
Вес	5	Прочее	Анти магический щит: во время удачной защиты вы получаете [Сопротивление (магия): 2].		

Треугольный щит					
Категория	Средний щит	Стоимость атаки	-	Стоимость защиты	[5]
Необходимые характеристики	Сила 12	Базовая мощь	-	Число защиты (физическое)	3
Цена	1500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	3
Вес	5	Прочее			

Большой щит рыцаря Лотрика					
Категория	Большой щит	Стоимость атаки	[3]	Стоимость защиты	[5]
Необходимые характеристики	Сила 27	Базовая мощь	20 / -	Число защиты (физическое)	4
Цена	2000	Модификатор мощи	Сила	Число защиты (магическое)	3
Вес	15	Прочее			

Дальнобойное оружие

Короткий лук					
Категория	Лук / ср.	Стоимость атаки	[5]	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 5. Ловкость 12	Базовая мощь	- / 30	Число защиты (физическое)	-
Цена	500	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее	Дальнобойное оружие		

Длинный лук					
Категория	Лук / ср.	Стоимость атаки	[5]	Стоимость защиты	-
Необходимые характеристики	Сила 5. Ловкость 14	Базовая мощь	- / 35	Число защиты (физическое)	-
Цена	1000	Модификатор мощи	Ловкость	Число защиты (магическое)	-
Вес	5	Прочее	Дальнобойное оружие		

Легкий арбалет					
Категория	Арбалет / ср.	Стоимость атаки	[6]	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 10. Ловкость 8	Базовая мощь	25 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	1000	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	-
Вес	3	Прочее	Дальнобойное оружие		

Тяжелый арбалет					
Категория	Арбалет / ср.	Стоимость атаки	[6]	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 14. Ловкость 8	Базовая мощь	27 / -	Число защиты (физическое)	1
Цена	1500	Модификатор мощи	-	Число защиты (магическое)	-
Вес	5	Прочее	Дальнобойное оружие		

Стрелы

Деревянная стрела

Категория оружия: лук
Мощь: 1 hit
Свойство: нет
Набор: 10
Цена: 50

Большая стрела

Категория оружия: лук
Мощь: 1 hit + 5
Свойство: нет
Набор: 5
Цена: 500

Отравленная стрела

Категория оружия: лук
Мощь: 1 hit + 3
Свойство: [Свойство повреждения (Яд)]
Набор: 5
Цена: 1000

Огненная стрела

Категория оружия: лук
Мощь: 1 hit + 3
Свойство: [Свойство повреждения (Огонь)]
Набор: 5
Цена: 1000

Деревянный болт

Категория оружия: арбалет
Мощь: 1 hit
Свойство: нет
Набор: 10
Цена: 100

Тяжелый болт

Категория оружия: арбалет
Мощь: 1 hit + 4
Свойство: нет
Набор: 5
Цена: 1000

Болт молнии

Категория оружия: арбалет
Мощь: 1 hit + 2
Свойство: [Свойство повреждения (Молния)]
Набор: 5
Цена: 2000

*Если дальнобойное оружие уже имеет другое [Свойство повреждения], то атака используют оба свойства.

Броня

Северный набор	Категория	Металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Северный шлем	3	1	3	300
Северный доспех	6	0	6	1000
Северные штаны	6	1	6	600
Итого	15	2	15	1900
Эффект сета	[Сопративление (холод): 1]			

Набор наемника	Категория	Кожа / металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Шлем наемника	3	1	2	300
Доспехи наемника	4	3	5	1000
Штаны наемника	5	2	6	600
Итого	12	6	13	1900
Эффект сета	Нет			

Кольчужный набор	Категория	Металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Кольчужный шлем	3	0	2	500
Кольчуга	4	1	4	800
Кольчужные поножи	5	4	7	600
Итого	12	5	13	1900
Эффект сета	Нет			

Набор убийцы	Категория	Кожа / металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Капюшон убийцы	1	1	1	1500
Доспех убийцы	3	2	4	700
Штаны убийцы	2	2	3	600
Итого	6	5	8	2800
Эффект сета	Модификатор учености [+1]			

Набор глашатая	Категория	Кожа / металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Шлем глашатая	2	1	2	300
Доспех глашатая	4	0	4	1000
Штаны глашатая	5	0	5	700
Итого	11	1	11	2000
Эффект сета	Модификатор ловкости [+1]			

Набор рыцаря	Категория	Металл		
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Шлем рыцаря	4	0	3	300
Доспех рыцаря	6	2	7	1000
Поножи рыцаря	7	1	7	700
Итого	17	3	17	2000
Эффект сета	Нет			

Набор клирика		Категория	Ткань / кожа	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Шляпа клирика	1	3	2	300
Голубая мантия клирика	3	2	4	700
Штаны клирика	3	4	5	600
Итого	7	9	11	1600
Эффект сета	[Стоимость чудес -1]			

Набор вора / дезертира		Категория	Ткань / кожа / металл	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Капюшон дезертира	2	1	1	400
Доспех дезертира	5	1	5	700
Штаны дезертира	5	1	5	600
Итого	12	3	11	1700
Эффект сета	Нет			

Набор нищего		Категория	Ткань	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Рваная маска	0	1	0	300
Одежда нищего	2	1	2	500
Набедренная повязка	1	1	1	500
Итого	3	3	3	1300
Эффект сета	Модификатор стойкости [+1]			

Набор хранителя могил		Категория	Ткань	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Капюшон хранителя могил	2	1	2	300
Мантия хранителя могил	3	2	5	900
Юбка хранителя могил	4	2	5	800
Итого	9	5	12	2000
Эффект сета	[Сопративление (яд): 1]			

Набор пироманта		Категория	Ткань / металл	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Корона пироманта	2	2	3	400
Куртка пироманта	1	4	3	1200
Штаны пироманта	1	4	3	800
Итого	4	10	9	2400
Эффект сета	[Сопративление (огонь): 1]			

Набор чародея		Категория	Ткань	
Предмет	Физ. Защита	Маг. защита	Вес	Цена
Капюшон чародея	1	2	1	200
Мантия чародея	2	4	4	800
Штаны чародея	2	4	4	600
Итого	5	10	9	1600
Эффект сета	Нет			

Недоступные для покупки предметы

Отравленный метательный нож

Категория: метательный нож
Цена: 500
Набор: 5
Цена использования: 1 куб
Эффект: До конца хода дает 1 противнику в зоне схватки [Слабость (Яд)].
Этот предмет может быть использован из безопасной зоны.

Скрытое благословение

Категория: Лечебные предметы
Цена: 5000
Набор: 1
Цена: 1 куб
Эффект: Восстанавливает FP пользователя до максимального значения.

Кузнец Андрэ

Кузнец Андрэ занимается усилением и трансформацией оружия, а также может перераспределить количество использований фляг эстуса.

Количество использований фляг эстуса

Кузнец Андрэ может перераспределить максимальное количество использований [Фляги с эстусом] и [Пепельной фляги с эстусом] по желанию игрока (но сумма использований не должна превышать общее максимальное значение использований).

Усиление оружия

Кузнец Андрэ может усилить оружие ближнего боя, оружие дальнего боя и катализты, используя материалы для улучшения (души не тратятся).

Необходимые материалы и увеличение мощи указано в таблице ниже. Усиление должно быть записано в колонку “Усиление” в списке оружия и щитов на листе персонажа. Увеличение мощи зависит от размера оружия. Усиление катализтов увеличивает соответствующую магическую мощь.

Трансформация оружия

Если вы принесете кузнецу Андрэ специальные самоцветы, он сможет трансформировать ваше оружие, дав ему [Свойство повреждение].

Таблица усиления оружия

Уровень усиления	Необходимые материалы (всего)	Усиление от размера			
		Мал.	Ср.	Бол.	Спец.
1	Осколок титанита x1 (1)	2	3	4	5
2	Осколок титанита x2 (3)	4	6	8	10
3	Осколок титанита x3 (6)	6	9	12	15
4	Осколок титанита x4 (10)	8	12	16	20
5	Осколок титанита x5 (15)	10	15	20	25

Лудлет Курляндский

Лудлет Курляндский может обменивать особые души на снаряжение. Что бы начать обмен, нужно принести ему транспозиционную печь (находится в 3 сценарии). Каждая “особая душа” может быть обменена только 1 раз, после обмена она исчезает.

Оружие и кольца получаемые через обмен душ

Канделябр клирика					
Категория	Прямой меч / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Ловкость 12. Вера 12.	Базовая мощь	12 / 20	Число защиты (физическое)	1
Цена	10000	Модификатор мощи	Ловкость Вера	Число защиты (магическое)	0
Вес	3	Прочее	1. Каталист волшебства: когда экипирован позволяет использовать навыки волшебства. 2. Мощное чародейство: когда экипирован [+3] мощь чародейства Получение: душа дьяконов глубин		

Меч убийцы нежити					
Категория	Двуручный меч / бол.	Стоимость атаки	[6]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 14. Ловкость 18	Базовая мощь	29 / 44	Число защиты (физическое)	2
Цена	8000	Модификатор мощи	Ловкость x2	Число защиты (магическое)	0
Вес	8	Прочее	Получение: душа Гниющего Великого древа		

Большой молот Вордта					
Категория	Двуручный молот / спец.	Стоимость атаки	[7]п	Стоимость защиты	[3]
Необходимые характеристики	Сила 23	Базовая мощь	- / 60	Число защиты (физическое)	2
Цена	12000	Модификатор мощи	Сила x3	Число защиты (магическое)	1
Вес	17	Прочее	Холодное оружие: это оружие имеет [Свойство повреждение (Холод)]. Получение: душа Вордта из Холодной долины		

Асторское копье					
Категория	Копье / ср.	Стоимость атаки	[5]п	Стоимость защиты	[2]
Необходимые характеристики	Сила 11. Ловкость 19	Базовая мощь	15 / 25	Число защиты (физическое)	1
Цена	3500	Модификатор мощи	Ловкость x2	Число защиты (магическое)	1
Вес	6	Прочее	1. Отравленное оружие: это оружие имеет [Свойство повреждение (Яд)]. 2. Высасывание души: Когда вы побеждаете противника используя это оружие с помощью атаки или навыка. Пользователь восстанавливает 1 HP. Получение: душа Гниющего Великого древа		

Левый глаз понтифика			
Категория	Кольцо	Прочее	Когда пользователь атакует противника с помощью атаки с 3 hit или больше, пользователь восстанавливает 1 HP Получение: душа Вордта из Холодной долины

Кольцо Хавела			
Категория	Кольцо	Прочее	Телосложение [+2] Получение: душа заблудшего демона

Часть для GMa

Использование карт 103
Перемещение между 103
Сундуки с сокровищами 103
Правило злобы..... 104
Повторный бой..... 104
Сценарий 1..... 106

Часть для GMa

Для игры вам потребуется: 13 игральных карт (от A до K) и [Лист злобы].

Использование карт

Игральные карты используются для обозначения локаций сценария, каждая карта это новая игровая зона. Всего для этого используется 13 карт. Масть карты не имеет значения.

Карты могут выкладываться лицевой стороной вверх – [Открытые] карты. Или рубашкой вверх – [Закрытые] карты. По ходу игры [Закрытые] карты будут открываться.

В каждом сценарии указано какая карта представляет какую из локаций сценария.

В сценарие указано начальное положение карт. В некоторых сценариях положение карт может меняться по ходу игры, в этому случае в сценарие может быть указано дополнительное положение карт.

В сценарии может быть не указано конкретное положение для некоторых локаций. В этом случае возьмите все карты подходящие под это место, перемешайте и разложите в случайном порядке. В таком случае конкретное положение каждой карты останется скрыто от игроков и GMa, до тех пор пока карта не будет открыта.

Перемещение между локациями

Игроки могут перемещаться только между смежными локациями – непосредственно примыкающими к текущей локации слева, справа, сверху или снизу.

Если в сценарии используются [Правило злобы], ГМ будет совершать броски кубов злобы когда игроки перемещаются между локациями.

Получение душ за открытие

Каждый раз когда PC переходят в новую локацию, они получают количество душ указанное в сценарие для этой локации.

Описание локаций и чекпоинтов

Когда PC входят в новую локацию, GM должен зачитать игрокам описание локации, затем зачитать чекпоинты и спросить игроков, с какими из них они хотели бы взаимодействовать. PC могут взаимодействовать с любыми чекпоинтами в любом порядке, или проигнорировать их, и перейти к чекпоинту ведущему к следующей локации.

Сундуки с сокровищами

Некоторые сундуки могут оказаться мимиками. GM определяет сущность сундука после того как PC выбрали как они поступят с ним. PC могут поступить с сундуками следующим образом:

- Использовать [Талисман Ллойда]: PC автоматически получают содержимую сундука. Если это мимик, PC могут атаковать его после.

- Просто открыть сундук: Если это мимик, он получает 1 раунд внезапной атаки против PC. После победы персонажи получают все содержащиеся в сундуке предметы.

- Атаковать сундук: Если это мимик, 2 PC получают 1 раунд внезапной атаки против него. Если это не мимик – всё оружие, щиты, броня и осколки душ находящиеся в сундуке пропадают, остальные предметы остаются.

Определение сущности сундука

Сундуки встречающиеся в сценариях имеют определенный [Уровень опасности], используемый для проверки сущности сундука. Бросьте 2D и сверьтесь с таблицей.

Уровень опасности

Бросок ниже этого значение означеат что сундук это мимик.

Уровень опасности	Бросок
S	10
A	8
B	6
C	4

Побег от мимика

Если вы сбежите от мимика, он вернется к форме сундука и восстановить все HP. Если вы решите снова сразиться с ним, он опять будет в форме сундука.

Правило злобы

Правило злобы представляет злобу противников направленную на PC и ее негативные эффекты. Чем больше времени PC проводят в сценарии, тем больше злоба будет влиять на них. Правило злобы должно быть использовано только когда в игре 2 или больше PC. Лист злобы находится на следующей странице.

Отметки злобы

Что бы поставить отметку на листе злобы, вы должны присвоить [Куб злобы] к подходящему значению в зависимости от результата броска.

Отметки должны ставиться в порядке начиная с меньшего ранга. В одном ранге отметки могут ставиться в любом порядке.

Условия для отметок злобы

Чекбоксы для отметок злобы помечены различными символами. Для того чтобы поставить отметку злобы в один из чекбоксов, результат броска [Куба злобы] должен соответствовать отметке в чекбоксе (Используются отдельные значения [Кубов злобы], значения нельзя складывать).

[n]: конкретное значение на [Кубе злобы].

[Нечет]: нечетное значение на [Кубе злобы]

[Чет]: четное значение на [Кубе злобы]

[*]: любое значение на [Кубе злобы] выбранное GMом

Кубы злобы

[Кубов злобы] бросаются в следующие ситуациях:

- В начале сценария: бросьте 5 кубов и запишите все 5 результатов.

- После перехода в другую зону: бросьте 2 куба и запишите 1 из результатов.

- После использования костра (возвращения в храм огня): бросьте 2 куба и запишите 1 из результатов.

Тёмный фантом

Темный фантом вторгающийся в мир PC зависит от используемого сценария.

Сценарий “Кладбище пепла” не использует вторжения.

Вторжение тёмного фантома

Вторжение возможно только после того как все необходимые отметки злобы заполнены. После этого GM бросает 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Вторжение происходит во время боя с другими противниками.

Если бой закончился до появление тёмного фантома, продолжайте считать ходы после начала следующего боя.

Если PC сбегут от тёмного фантома, снова бросьте 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Темный фантом всегда возвращается полными HP.

Если Хост умрет или тёмный фантом побежден – он исчезнет из игры.

Тёмные фантомы и битва с боссом

Тёмный фантом не появляется во время битвы с боссом сценария. Если после победы над боссом сценарий подошел к концу, то темный фантом больше не появиться.

Ходы до появления тёмного фантома продолжают отсчитываться даже во время битвы с боссов (минимум до 0 ходов).

Повторный бой

Враги остаются на своих местах в локации.

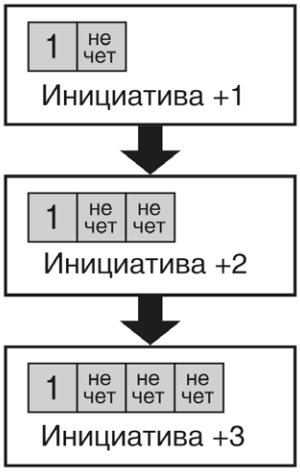
HP врагов восстанавливается.

Враги не смогут получить “внезапный ход” (но PC могут попытаться получить его).

Увеличение инициативы

Цель: все враги

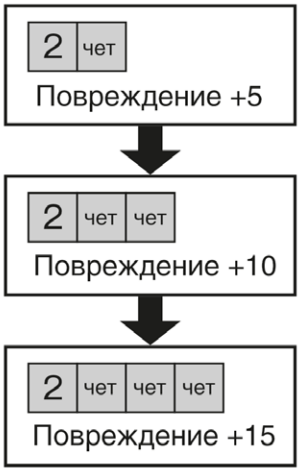
Увеличивает инициативу всех врагов на указанное значение



Увеличение повреждения

Цель: все враги

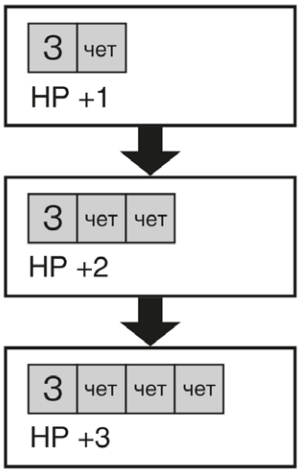
Увеличивает повреждение всех врагов на указанное значение



Увеличение HP

Цель: все враги

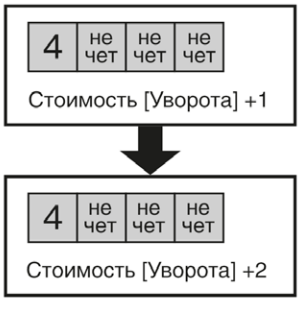
Увеличивает HP всех врагов на указанное значение



Торможение

Цель: все PC

Увеличивает стоимость [Уворота] для всех PC на указанное значение



Порча

Цель: GM

Когда GM бросает 2 куба злобы при смене локации или использовании костра и у него выпадает зоро - то используются оба значения кубов злобы.

Тёмный фантом

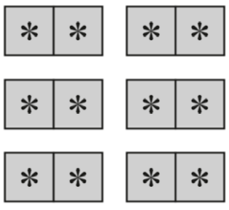
Цель: сценарий

- GM бросает 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Вторжение происходит во время боя с другими противниками.
- Если бой закончился до появление тёмного фантома, продолжайте считать ходы после начала следующего боя.
- Если PC сбегут от тёмного фантома, снова бросьте 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Темный фантом всегда возвращается полными HP.
- Если Хост умрет или тёмный фантом побежден - то он исчезнет из игры.
- Тёмный фантом не появляется во время битвы с боссом сценария.

Благословение злобы

Цель: GM

Когда GM заполнит обе отметки, он может поставит одну отметку в любой другой чекпоинт на листе.



Накопление злобы

В начале сценария: бросьте 5 кубов и запишите все 5.
Переход в другую зону: бросьте 2 куба и запишите 1.
Использование костра: бросьте 2 куба и запишите 1.

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ЗЛОБЫ

Сценарий 1

Не читайте эту часть если вы собираетесь стать игроком.

Кладбище пепла

Рекомендованные параметры

- Количество игроков: 1*.
- Необходимое время: ~2 часа.
- Количество фляг эстуса: 4.
- Объем восстановления фляги эстуса: 3.

Рекомендованная сила PC

Уровень: 6-10
Души: как при создании персонажа.

*Multiplayer

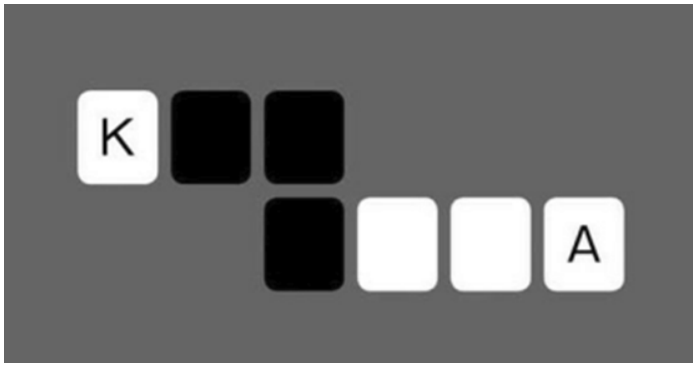
Этот сценарий рекомендован для 1 PC, но в него возможно играть с несколькими игроками. Баланс врагов рассчитан заранее, поэтому вам не нужно ничего менять.

С несколькими PC используйте правила злобы, но тёмные фантомы не появляются в этом сценарии.

Описание

Этот сценарий позволит вам сыграть приключение на первой карте оригинальной видеоигры Dark Souls 3 – “Кладбище пепла”.

Начальное положение:



- A (открыто) Пепел пробуждения
- 2 (открыто) Чаша очищения
- 3 (открыто) Позади кладбища
- 4 (закрыто) Эффектный утёс
- 5 (закрыто) Под утёсом
- 6 (закрыто) Костёр
- K (закрыто) Судебная площадь

*Вначале только “A” лежит картинкой вверх, остальные карты лежат рубашкой вверх.

Дополнительное положение:

- Q Маленькая пещерка

Вступление

В этом сценарии нет вступления, он начинается с “A” Пепел пробуждения”

Пепел пробуждения

Обзор

Тяжелый звон колоколов сотрясает вашу душу. Это место лишено ярких красок. Серая земля, черная кора на старых деревьях, и не солнечное, не дождливое, бесцветное небо. С высоты на вас взирает огромный замок. Повсюда вокруг из земли выступают плиты с начертаниями.

Это могилы.

Мгновение назад вы лежали в одной из них. Каменный гроб. Скорее всего вы мертвы.

Вы отталкиваете тяжелую каменную крышку и смотрите на пустое небо над вашей головой. Вы не можете вспомнить ничего до момента пробуждения. Ваши воспоминания покрыты пеленой, будто вы бродите в тумане.

Вы не знаете где вы. Судя по тому, что вы встали из гроба с могильным камнем, вы понимаете что это кладбище. Вас пронзает ветер. Чего то нехватает. Вы чувствуете одиночество, словно в вашей груди дыра. Вам не хватает тепла, вы скучаете по нему.

Вы замечаете что держите оружие в своей руке. Должно быть оно принадлежит вам. Вы чувствуете как оно знакомо лежит в руке. Ваши доспехи тоже хорошо знакомы вам. Это чувство, должно быть это «боевой опыт».

Вы пользовались этим оружием раньше, и вы до сих пор чувствуете рану на вашем теле. Другими словами, это не был ваш первый бой.

Нет толку просто так сидеть здесь. В надежде ли найти себя, или в поисках тепла, которое жаждет это тело, вы побрели с кладбища.

Чекпоинты

- Переход в следующую локацию

Переход в следующую локацию

Вы можете без проблем перейти в следующую локацию

Смерть PC

Обычно после смерти PC возрождается около костра, в этом сценарии вы возвращаетесь в «A – Пепел пробуждения».

Чаша очищения

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Немного продвинувшись вперед вы оказываетесь на открытом пространстве. В Середине площадки стоит большая каменная чаша. Должно быть посетители кладбища использовали ее для омовения рук.

Чаша окружен старыми черными деревьями и бесчисленными надгробиями.

Чекпоинты

- Осмотреть чашу
- Переход в следующую локацию

Осмотреть чашу

Должно быть ее вырезали из одного большого куска камня. В прежние времена чаша вероятно была до краев наполнена водой, но сейчас лишь на самом дне скопилось немного дождевой воды.

Вы можете попробовать более подробно исследовать чашу, для этого нужно совершить проверку [Удачи] со сложностью 8.

Успех: PC получит [Осколок души 500]x1 и [Метательный нож]x5

Провал: PC будет уверен что здесь ничего нет.

Переход в следующую локацию

Вы можете без проблем перейти в следующую локацию

Позади кладбища

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Это оказался не главный вход на кладбище, а небольшой холм. Большинство надгробий здесь повернуты к вам задней стороной. Смесь мрачной атмосферы этого места и застоявшийся воздух создают зловещую обстановку.

Одна часть этой области скрыта тенью и вы не можете рассмотреть ее отсюда. Если желаете, вы можете проверить ее.

Чекпоинты

- Осмотреть место
- Переход в следующую локацию

Осмотреть место

Подул сильный ветер. Редкие листья тихо зашуршали на старых деревьях.

Слившись со звуком ветра что то летит в вашу сторону. Вы резко увернулись. Рядом с вашей ногой в земле торчит стрела. Стрела объятая пламенем.

Такие вещи сами по себе не летают. Другими словами кто то только что пытался убить вас.

Вы поднимаете оружие и встаете в боевую стойку. В ответ на ваши действия двое одетых в черное людей вооруженных короткими мечами бросаются в атаку.

Бой

Хронитель магил (ур. 5) x2
Безопасные зоны: 2

Переход в следующую локацию

Если вы не победили хранителей могил, они атакую PC при попытки покинуть локацию.

Если вы победили хранителей могил, вы можете без проблем перейти в следующую локацию.

Эффектный утёс

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Поднимающаяся вверх по холму тропинка выводит вас на утёс. Открывшийся вид был просто потрясающий. На сколько видит взор раскинулась белая горная гряда. Над горами на ветру медленно плыло море облаков.

Справа от вас возвышается величественный замок. Вам кажется, что замок смотрит на вас с презрением.

Слева от вас большая башня. По какой-то причине вас тянет к этому зданию. Вы задаетесь вопросом, сможете ли вы добраться туда?

На утёсе росло старое дерево. Серая кора и черные листья были ужасны.

Посмотрев с утёса вниз, на дно долины, вы понимаете, что падение с такой высоты может закончится для вас плачевно.

Чекпоинты

- Обследовать старое дерево
- Поискать спуск вниз
- Переход в следующую локацию

Обследовать старое дерево

Хотя дерево прочно вросло в землю, оно выглядит усталым. Возможно, дело в серой коре и черных листьях.

Посмотрев наверх, вы замечаете мерцание в ветвях у вершины дерева, но отсюда не разобрать что это. Если вам интересно, вы можете подняться и проверить. Но всегда имейте ввиду, что любопытство может вас погубить.

Если вы решили забраться на дерево, сделайте пассивную проверку ловкости, сложность 10.

Успех: Извилистые ветви поначалу затрудняли подъем, но по мере того, как вы добирались к вершине, ветви становились все меньше и меньше и вам удается залезть на дерево. Вы достигаете сверкающего объекта, привлекшего ваше внимание. Кто знает, как это попало туда, но вы находите [Небесное благословение] x1 (в списке предметов в конце) и кольчужный шлем (физ: 3, маг: 0, вес 2).

Неудача: извилистые ветви поначалу затрудняли подъем, но по мере того, как вы добирались к вершине, ветви становились все меньше и меньше. Добравшись почти до самый вершины, вы теряеет равновесие и падаете вниз. Вы теряете 1 HP.

Это был печальный опыт. Но если вы все еще не можете успокоится, то можете попробовать снова.

Поискать спуск вниз

Внимательно посмотрев вниз с обрывы, вы замечаете небольшой выступ в камнях. Это может оказаться опасным занятием, но если вы постараетесь, у вас получится спуститься туда.

Если вы попробуете спрыгнуть вниз, вам нужно пройти пассивную проверку ловкости, сложность 10.

Успех: Вы смогли безопасно приземлиться. Отсюда вам будет легко добраться до намеченного места.

Неудача: Это было ужасное приземление, вы подвернули ногу и теряете 1 HP. Было больно, но своей целе вы все таки добились.

После спуска

Когда вы добираетесь до замеченного ранее выступа, вы понимаете что он ведет в небольшую пещеру.

GM должен положить карту «Q - Маленькая пещерка» рядом с текущей локацией. Теперь PC могут перемещаться из этой локации в «Q - Маленькая пещерка» (из других локаций туда попасть нельзя). Вам больше не нужно проходить проверку чтобы спрыгнуть с обрыва.

Переход в следующую локацию

Вы можете без проблем перейти в следующую локацию

Под утёсом

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Вы поднимаете взгляд вверх оглядывая нависающий над вами утёс и понимаете, что находитесь в нижней части долины. Вы замечаете тропинку поднимающуюся отсюда к вершине утёса. Вы опасаетесь, что там может оказаться кто то намеревающийся убить вас. Проблема в том, что с этой позиции вы не можете увидеть, прячется ли кто нибудь на пути.

Чекпоинты

- Вверх по тропинке
- Переход в следующую локацию

Вверх по тропинке

Стараясь быть на чеку, вы поднимаетесь вверх по тропинке. Вы слышите звук падения мелких камешков. Сделайте пассивную проверку [Удачи]: 10, или [Интеллекта]: 12.

Успех: вы вовремя среагировали на звук камней и смогли заметить огромный валун падающий с вершины утёса.

Провал: вы вовремя среагировали на звук камней, но не заметили огромный валун падающий с вершины утёса.

Вы должны пройти пассивную проверку [Стойкости]: 11, или [Ловкости]: 11

Успех: в последний момент вы смогли увернуться от огромного валуна.

Провал: в последний момент вы смогли увернуться от огромного валуна, но он задел вашу руку, вы теряете 1 HP.

После валуна

Поднявшись на вершину утёса вы оказываетесь на открытой площадке. Над вами всё то же угрюмое небо, похоже как бы высоко вы не забрались, эта мрачная атмосфера везде остаётся прежней. Отсюда больше некуда идти. На вас смотрит высокий человек в черном, судя по ухмылке на его лице, валун был делом его рук.

Бой

Мертвый солдат (большой) (ур. 7) x[Количество PC]

Безопасные зоны: 2

После боя

Кроме обычной добычи, в карманах врагов вы находите [Скрытое благословение] x1 и [Огненная бомба] x5.

Переход в следующую локацию

Если вы не победили мертвых солдат, они атакую PC при попытки покинуть локацию.

Если вы победили мертвых солдат, вы можете без проблем перейти в следующую локацию.

Костёр

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Вы выходите на открытую площадку выходящую на утёс. Со стороны утёса из земли торчит несколько могильных плит, дающих понять что вы все еще на кладбище.

Посреди площадки разложен угасающий костер, рядом с ним сидит мужчина в броне, он что то бормочет держа свою голову в руках.

Он замечает вас и вспрыгивает от неожиданности.

Весь трясясь от страха он кричит вам: “Это миссия слишком велика для меня!”, убегает в сторону утёса и прыгает вниз.

Вы смотрите с утёса вниз. Долина находится далеко внизу. Вы больше не видите мужчину, и понимаете что его шансы выжить после падения невелики.

Чекпоинты

- Подойти к угасающему костру
- Переход в следующую локацию

Подойти к угасающему костру

Это маленький но тёплый костёр, подходя к нему вы чувствуете спокойствие.

Проведя у костра несколько мгновений вы восстанавливаете HP, FP и удачу до максимальных значений, а также восстанавливаете все использования фляг эстуса. Вы можете воспользоваться этим костром только один раз.

Переход в следующую локацию

Вы можете без проблем перейти в следующую локацию.

Маленькая пещерка

Первое появление: 300 душ.

Обзор

После того, как вы спрыгнули с обрыва, вы приземлились на небольшую площадку ведущую в маленькую пещерку. Вся пещера покрыта тускло светящимися кристаллами.

Чекпоинты

- Пройти глубже в пещеру
- Вернуться в предыдущую локацию

Пройти глубже в пещеру

Похоже что кристаллы растут прямо из земли и потолка пещеры. Чем глубже вы забираетесь, тем больше становилось кристаллов. Спустя некоторое время вы доходите до конца пещеры, это место немного шире чем остальная пещера.

На дальней стене вы видите кристал, намного больше всех остальных, что вы видели до этого. Когда вы подошли посмотреть на него поближе, кристал шелохнулся и вы поняли, что это было на самом деле. Перед вами гигантских размеров ящер с множеством кристаллов усеевщих его спину. Как только кристальный ящер заметил вас, он встряхнул свои огромным телом и бросился в атаку.

Бой

Жадный кристальный ящер (ур.10) x1

Безопасные зоны: 2

(не забывайте что вы всегда можете сбежать из боя)

Вернуться в предыдущую локацию

Вы можете без проблем перейти в предыдущую локацию.

Судебная площадь

Первое появление: 300 душ.

Обзор

Вы выходите к большим каменными воротам. Проходя по вымощенным камнем полу, вы проходите через ворота на широкую круглую площадь.

Корни большого увядшего дерева разрушили одну из стен окружающих площадь, словно заявляя свои права на владение ей. Рядом со стенами виднеются могильные плиты.

С противоположной стороны площади расположены большие двойные двери украшенные резьбой. Посреди площади вы видите большую фигуру человека стоящего на коленях. Фигура неподвижна.

Чекпоинты

- Подойти к фигуре
- Открыть дверь

Подойти к фигуре

Фигура человека облачена в полную броню. В его груди торчит меч со спиральным лезвием, фигура пробита им насквозь, наконечник меча торчит из его спины. На спине фигуры будто извивается что то живое, что то похожее на бесчисленных черных змей. По какой то причине меч в его груди притягивает вас. Вам хочется попытаться вынуть его.

Вынуть меч

Вы со всей силы вытаскиваете меч из груди человеческо фигуры. Темная кровь извергается из раны фигуры, которая до этого казалось вам похожей на каменную статую. Фигура хватает копье лежащее на земле рядом с ней и медленно поднимается с колен.

Бой

Судья Гундир (ур. 10) x1
Безопасные зоны: 5
Вы не можете [Сбежать] из этого боя.

После боя

Вы снова победили Гундира, судью пепла. Черная гадость бурлившая вокруг скукожилась и пропал всосавшиеся в тело Гундира, будто время повернулось вспять.

PC получает [Спиральный меч].

Открыть дверь

Тяжелые двери крепко заперты. Вы не можете открыть их.

После победы над Гудиром

Каким то образом вы понимаете, что теперь вы сможете открыть двери. Вы налегаете на двери со всей силы, и они, с глухим звуком, открываются. За дверьми вы видите путь к башне в которую вы хотели попасть. Вы отправляетесь туда не теряя времени. Дорога приводит вас в место под названием “Храм огня”. Здесь вы сможете узнать о своей миссии. Но это уже другая история.

Награда за завершение сценария: 3000 душ.

Конец сценария “Кладбище пепла”.

Противники

Противники.....115
Знание о противниках.....116
Хранитель могил / Мертвец.....118
Мертвый солдат (большой).....120
Прожорливый кристальный ящер 122
Судья Гундир (Босс сценария).....124

Знание о противниках

Игроки знают следующую информацию о встреченных врагах:

- Внешний вид
- Имя и уровень
- Разница между боссами и простыми врагами
- Значение инициативы (включая инициативу до броска)
- HP (полные / текущие)
- Повреждение наносимое по PC: вы не обязаны раскрывать все виды действий которые есть у врага, но должны объявить сколько повреждения наносит текущие действие, до того как PC выбрали свою реакцию. Вы также обязаны объявить если действие врагов имеет какое либо [Свойство].
- Количество действий: знание о количестве действий и реакций доступных противнику поможет игрокам сформировать хорошую стратегию для борьбы с ним.
- Сопротивление и слабость: об этом лучше не говорить напрямую, а представить через повествование в игре.

Схема действий противников

Действия противников подчиняются определенным правилам и следуют некой схеме. Эта игра отличается от большинства других TRPG тем, что GM не выбирает действия противников. Когда наступает ход противника, GM определяет его действие согласно результату броска. Для этого бросьте 1D и сверьтесь с колонкой действий. некоторые действия могут быть помечены как [Специальные], такие действия не могут быть выбраны простым броском 1D, в описание этих действий указаны условия для их использования.

Случайный выбор цели

Цель для действий противника выбирается случайным образом из доступных для атаки целей.

Схема реакции противников

Многие противники способны использовать [Защиту] и [Уворот]. Противники используют реакции при следующем условии: “Если это действие нанесет хотя бы 1 HP повреждения”.

Если противник имеет оба вида реакции: [Защиту] и [Уворот], то вначале используется [Уворот], если уворотов больше не осталось, то используется [Защита].

Инициатива противников

Инициатива противников определяется в начале боя и остается неизменной до его завершения (за исключением эффектов меняющих инициативу).

Если в бою учавствую несколько противников, сначало определите инициативу боссов / более опасных из них.

Если несколько противников получили одинаковое значение инициативы, перебросьте значение противника, который кидал позже.

Некоторые противники имеют более одного значения инициативы. Это значит, что они будут действовать на нескольких значениях инициативы, т.е. действовать несколько раз за ход.

Ресурсы противников

Если HP противников становятся равны 0 – они пропадают из боя.

У противников нет FP и они не платят цену за использование действий, реакций, навыков и т.п.

Противники не бросают кубы действия или реакции и им не нужно тратить никакие кубы для выполнения действий или реакций.

Первая и вторая формы

Некоторые враги, такие как многие боссы сценария, имеют две формы с разными наборами действий. Враги с несколькими формами начинают бой в первой форме.

Когда противник находящийся в первой форме достигает 0 HP, его действия заканчиваются до конца хода. PC с неизрасходованным кубами выносливости или кубами действия могу потратить их до конца хода.

В начале следующего раунда, после того как первая форма противника достигает 0 HP,

противник вновь появится на поле боя в своей второй форме. Противник во второй форме появляется с полными HP и его инициатива определяется заново. Эффекты длящиеся “до конца боя” примененные во время первой формы – заканчиваются после перехода во вторую форму.

Прочая информация о противниках

Число защиты противников применяется как к физ. так и к маг. повреждению.

Повреждение написанные в виде “X/Y” (например: 30/30) – означает что эта атака наносит несколько повреждений.

Хранитель могил / Мертвец

Они сидят укрывшись в различных местах. Они неспешно приближаются к вам с оружием в руках и бросаются в атаку.

Кладбище пепла: одет в пурпурные одежды и вооружен грубым оружием.
Инициатива: D2 – 1 (5 ур.) / D2 + 0 (10 ур.)

Действия

Бросок		Атака	Цель	Мощь		Свойство
5 ур.	10 ур.			5 ур.	10 ур.	
1-3	1-2	Оружие	1	35	40	Физ
4-5	-	Схватить*	1	25	-	Физ
6	3-4	Арбалет*	1	25	30	Физ (огонь)
-	5-6	Фонарный зов*	-	-	-	-

Оружие: Атакует оружием которые держит в руке.
***Схватить:** Хватает противника обеими руками. От этой атаки нельзя защититься. Цель, не увернувшаяся от этой атаки не может передвигаться до конца следующего хода.
***Арбалет:** выстреливает горящую стрелу из арбалета. Передвигается в безопасную зону и атакует. -1 безопасная зона. Если безопасных зон не осталось, то просто атакует.
***Фонарный зов:** поднимает фонарь и издает клич. В начале следующего хода появляется новый Хранитель могил / Мертвец (ур. 5). Бросьте 1D: 1-3 – 1 враг, 4-6 – 2 врага.

Защита (5 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~10	~5
1	+10	~20	~15
2	+20	~30	~25
3	+30	~40	~35
4	+40	~50	~45
5	+50	~60	~55
6	+60	~70	~65
7	+61	71~	66~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 1
Сопротивление: нет
Слабость: нет
HP: 4

Добыча (5 ур.)

Души: 100
Добыча: Сложность 10
1-4: фрагмент души (100)
5-6: Ядовитый метательный нож x5

Защита (10 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~10	~10
1	+10	~20	~20
2	+20	~30	~30
3	+30	~40	~40
4	+40	~50	~50
5	+50	~60	~60
6	+60	~70	~70
7	+61	71~	71~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 1
Сопротивление: нет
Слабость: нет
HP: 5

Добыча (5 ур.)

Души: 100
Добыча: Сложность 10
1-4: фрагмент души (100)
5-6: Легкий арбалет

Мертвый солдат (большой)

Мертвец вооруженный большим оружием.
Это более стойкий боец чем может показаться, способный наносить неожиданно сокрушающие удары.

Кладбище пепла: вооружен алебардой.
Инициатива: D2 + 0 (7 ур.) / D2 + 1 (12 ур.)

Действия

Бросок		Атака	Цель	Мощь		Свойство
7 ур.	10 ур.			7 ур.	12 ур.	
1-4	1-4	Вертикальный удар	1	35	40	Физ
5-6	-	Скосить	Все	25	-	Физ
-	5-6	Мощный удар	1	25	30	Физ

Вертикальный удар: Наносит вертикальный удар большим оружием.
Скосить: Положившись на силу косит своим оружием.
***Мощный удар:** Наносит удар не целясь, полагаясь на удачу. Цена [Защиты] от этой атаки +1.

Защита (7 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~15	~5
1	+10	~25	~15
2	+20	~35	~25
3	+30	~45	~35
4	+40	~55	~45
5	+50	~65	~55
6	+60	~75	~65
7	+61	76~	66~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 2
Сопротивление: нет
Слабость: нет
HP: 5

Добыча (7 ур.)

Души: 100
Добыча: Сложность 11
1-4: фрагмент души (100)
5: Кольчужный шлем
6: Алебарда

Защита (12 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~20	~5
1	+10	~30	~15
2	+20	~40	~25
3	+30	~50	~35
4	+40	~60	~45
5	+50	~70	~55
6	+60	~80	~65
7	+61	81~	66~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 1
Сопротивление: нет
Слабость: нет
HP: 6

Добыча (12 ур.)

Души: 200
Добыча: Сложность 12
1-4: фрагмент души (100)
5: Кольчужная броня
6: Огромный топор

Прожорливый кристальный ящер (сильный враг)

Маленькая ящерица с магическими самоцветами на спине. Увидев вас он быстро убегает. Когда ящер вырастает, все его тело покрывается магическими самоцветами, он становится агрессивным и атакует дыханием.

Кладбище пепла: Большой ящер с самоцветами на спине.
Инициатива: D2 + 2 / D2 + 0 (10 ур.) / D2 + 4 / D2 + 2 (13 ур.)

Действия

10 ур.		30 ур.		Атака	Цель	Мощь		Свойство
1 Бросок	2 Бросок	1 Бросок	2 Бросок			10 ур.	30 ур.	
1-3	1-3	1-3	1-3	Укус	1	40	60	Физ
4-6	-	4-6	4	Хвост	Все	35	55	Физ (Маг)
-	4-6	-	5-6	Кристальное дыхание*	1	30	50	Маг (Маг)

Укус: Кусает огромным ртом.
Хвост: Взмахивает толстым хвостом.
***Кристальное дыхание:** Изрыгает кристализирующие дыхание. Передвигается в безопасную зону и атакует дыханием. -1 безопасная зона. Если безопасных зон не осталось, то атакует дыханием из зоны схватки. Если PC [Увернется] от этой атаки, он получит 1 HP урона со [Свойством] этой атаки.
***Два действия:** Действует на двух значениях инициативы в ход. Первое действие определяется колонкой [1 бросок], второе – [2 бросок].
***Увеличение угрозы:** В случае 3 или больше PC, в начале хода бросьте 1D [Количество PC – 2] раз и примените выпавший эффект.

Бросок	Эффект
1	Перебросьте наименьшее значение инициативы с [+2]
2-3	Немедленно восстанавливает [Количество PC] HP
4-6	Только на этот раунд получает дополнительное действие с инициативой [2D+0]

Защита (10 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~15	~15
1	+10	~25	~25
2	+20	~35	~35
3	+30	~45	~45
4	+40	~55	~55
5	+50	~65	~65
6	+60	~75	~75
7	+61	76~	76~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 2
Сопротивление: магия 1
Слабость: нет
HP: 1 PC – 6 HP / 2 PC – 12 HP / 3 PC – 18 HP / 4 PC – 24 HP.

Добыча (10 ур.)

Души: 300
Добыча: Сложность 7
1-4: Фрагмент самоцвета
5-6: Фрагмент самоцвета x2

Защита (30 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~25	~25
1	+10	~35	~35
2	+20	~45	~45
3	+30	~55	~55
4	+40	~65	~65
5	+50	~75	~75
6	+60	~85	~85
7	+61	86~	86~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 2
Сопротивление: магия 1
Слабость: нет
HP: 1 PC – 10 HP / 2 PC – 20 HP / 3 PC – 30 HP / 4 PC – 40 HP.

Добыча (30 ур.)

Души: 500
Добыча: Сложность 11
1-4: Фрагмент самоцвета x2
5-6: Фрагмент самоцвета x3

Судья Гундир (Босс сценария)

Воин выносящий вердикт тем, кто прибывает с кладбища пепла. Только тот кто сможет одолеть его достоин стать Чемпионом Пепла. Сильный и ловкий воин, способный за мгновение сократить дистанцию, вооружен длинной алебардой.

Кладбище пепла: сидит посреди площади на кладбище пепла, ожидая гостей.
Инициатива: D2 + 2 / 2D – 2

Бывший герой ждал очень долгое время и заплатил за это свою цену, превратившись в осквернённого гноем монстра.
В дополнение к атакам алебардой, беспорядочные движения гноя не дают вам предугадать его действия.

Кладбище пепла: фигура покрыта гноем до такой степени, что вы не можете как следует рассмотреть его тело.
Инициатива: D2 + 2 / 2D – 2

Действия

Бросок		Атака	Цель	Мощь		Свойство
1 форма	2 форма			1 форма	2 форма	
1-4	-	Колоть	1	40	-	Физ
5-6	-	Скосить	Все	30	-	Физ
-	1-4	Кусать*	1	-	40	Физ (Тьма)
-	5-6	Пронзить*	1	-	30	Физ

Колоть: Делает выпад алебардой и атакует.
Скосить: Берет алебарду за край рукоятки и широким ударом косит все вокруг.
***Кусать:** Змееподобный гной кусает цель. Если PC [Увернется] от этой атаки, он получит 1 HP урона со [Свойством] этой атаки.
***Пронзить:** Внезапная атака алебардой. От этой атаки нельзя [Защититься].
***Два действия:** Действует на двух значениях инициативы в ход.
***Увеличение угрозы:** В случае 3 или больше PC, в начале хода бросьте 1D [Количество PC – 2] раз и примените выпавший эффект.

Бросок	Эффект
1	Перебросьте наименьшее значение инициативы с [+2]
2-3	Немедленно восстанавливает [Количество PC] HP
4-6	Только на этот раунд получает дополнительное действие с инициативой [2D+0]

1 форма (10 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~15	~10
1	+10	~25	~20
2	+20	~35	~30
3	+30	~45	~40
4	+40	~55	~50
5	+50	~65	~60
6	+60	~75	~70
7	+61	76~	71~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 2
Сопротивление: тьма 1
Слабость: огонь 1
HP: 1 PC – 6 HP / 2 PC – 12 HP / 3 PC – 18 HP / 4 PC – 24 HP.

1 форма (10 ур.)

Души: нет
Добыча: нет

2 форма (10 ур.)

Таблица повреждений

Потеря HP		Физ. защита	Маг. Защита
нет	+0	~25	~15
1	+10	~35	~25
2	+20	~45	~35
3	+30	~55	~45
4	+40	~65	~55
5	+50	~75	~65
6	+60	~85	~75
7	+61	86~	76~

Защита: 1 раз за ход
Число защиты: 2
Сопротивление: тьма 1
Слабость: огонь 1
HP: 1 PC – 6 HP / 2 PC – 12 HP / 3 PC – 18 HP / 4 PC – 24 HP.

2 форма (10 ур.)

Души: 300
Добыча: Сложность 11
1-4: Осколок души (500)
5-6: Осколок души (1000)

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ БОЯ

ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	
ВРАГ	ИНИЦ.	

297

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя	
Лет	
Пол	
Класс	

Портрет

Воспоминания	
☐	
☐	
☐	

Характеристика	Начальное значение	Значение роста	Итоговое значение
Жизненная сила			мод.(÷4)
Ученость			мод.(÷4)
Стойкость			мод.(÷4)
Сила			мод.(÷4)
Ловкость			мод.(÷4)
Интеллект			мод.(÷4)
Вера			мод.(÷4)
Удача			мод.(÷4)

Уровень	мод.(÷4)

Души

Заметки

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

Волшебство	интеллект	Чудеса	вера	Пиромантия	(инт+вера)÷2	Мод. инициативы	мод. ловкости	Место для оставшихся кубов выносливости

Оружие / щит

		Стоимость атаки	Базова мощь	Модификатор мощи	Усиление	Итоговая мощь (1 hit)	Продолжение атаки 2hit	3hit	4hit	Стоимость защиты	Число защиты Физ.	Маг.	Вес
Экипирован	+												
Категория	Прочее												
Экипирован	+												
Категория	Прочее												
Экипирован	+												
Категория	Прочее												

HP

5 + мод. жиз. силы

FP

5 + мод. учености

Удача

Отрицательная удача

Фляга с эстусом (восстановление HP)	
Пепельная фляга с эстусом (восст. FP)	
Итого	
Объем восстановления	

Броня

		Очки защиты Физ.	Маг.	Прочее	Вес
Голова					
Грудь					
Ноги					
Итого					

Тип экипировки (Цена уворота)

Легкий 6	Средний 8	Тяжелый 10
≤ стойкость	≤ стойкость*2	≤ стойкость*3

Текущая нагрузка (итого)

Кольца (Экипировано до 3х)

Предметы (Экипировано до 3х)

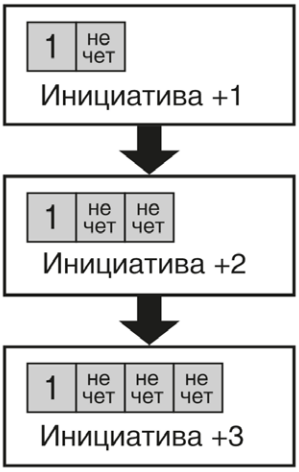
Таблица повреждения

Физическое повреждение: физ. защита + мод. уровня		Магическое повреждение: маг. защита + мод. уровня	Потеря HP
~	Итого	~	Нет
~	Итого +10	~	■
~	Итого +20	~	■■
~	Итого +30	~	■■■
~	Итого +40	~	■■ ■■
~	Итого +50	~	■■■ ■■
~	Итого +60	~	■■■ ■■■
~	Итого ≥61	~	■■■■ ■■■

Увеличение инициативы

Цель: все враги

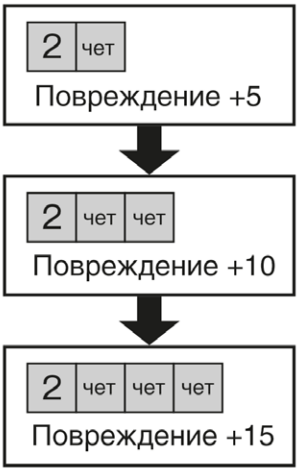
Увеличивает инициативу всех врагов на указанное значение



Увеличение повреждения

Цель: все враги

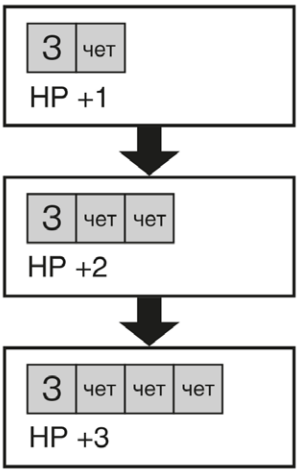
Увеличивает повреждение всех врагов на указанное значение



Увеличение HP

Цель: все враги

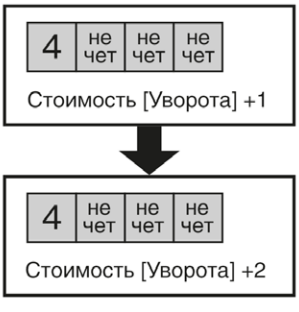
Увеличивает HP всех врагов на указанное значение



Торможение

Цель: все PC

Увеличивает стоимость [Уворота] для всех PC на указанное значение



Порча

Цель: GM

Когда GM бросает 2 куба злобы при смене локации или использовании костра и у него выпадает зоро - то используются оба значения кубов злобы.

Тёмный фантом

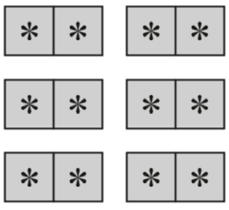
Цель: сценарий

- GM бросает 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Вторжение происходит во время боя с другими противниками.
- Если бой закончился до появление тёмного фантома, продолжайте считать ходы после начала следующего боя.
- Если PC сбегут от тёмного фантома, снова бросьте 1D и определяет через сколько ходов с начала боя появится тёмный фантом. Темный фантом всегда возвращается полными HP.
- Если Хост умрет или тёмный фантом побежден - то он исчезнет из игры.
- Тёмный фантом не появляется во время битвы с боссом сценария.

Благословение злобы

Цель: GM

Когда GM заполнит обе отметки, он может поставит одну отметку в любой другой чекпоинт на листе.



Накопление злобы

В начале сценария: бросьте 5 кубов и запишите все 5.
Переход в другую зону: бросьте 2 куба и запишите 1.
Использование костра: бросьте 2 куба и запишите 1.

DARK SOULS TRPG

ЛИСТ ЗЛОБЫ

DARK SOULS TRPG

著
加藤ヒロノリ／グループSNE